

专题企划

4月1日特企

路边社掌机要闻回顾

特快专递

战斗ROBOT魂

PSP

怒涛攻略6作齐出

灵魂献祭/海贼无双2/心灵传说R

路易的鬼屋2/超级机器人大战UX

恶魔城 暗影之王 命运之镜

200辑大抽奖 印花继续随书附送

赠品

额外附赠64页

《灵魂献祭》资料别册

《掌机王SP》200辑大抽奖

集印花，得主机！诸多精美周边等你拿

降低得奖门槛的全新抽奖规则

参与规则

一、请注意收集《掌机王SP》Vol.200～202的三辑抽奖印花，印花将位于"掌门人"栏目第二页的页角处。

二、本次奖项共分4个等级，按以下详细将满足条件的相应印花贴在202辑附送的回函表上，填写好个人信息并按地址寄出，即可参与抽奖活动。

1.收集齐全三辑的印花，可参与所有级别的奖项抽取。

2.收集其中任意两辑的印花，可参与二等奖与三等奖的抽取。

3.收集其中任意一辑的印花，即可参与三等奖的抽取。

三、我们将在204辑上公布所有获奖者名单。

四、202辑回函表复印有效，印花复印无效。如果你收集了三枚印花却对主机不感兴趣，则可以复印回函表，将印花分开粘贴并寄出，可提升自己的中奖机会。

特等奖 3名

3DS/PSV两大掌机任选一台

一等奖 4名

PSP掌机一台

二等奖 10名

由小编签名的正版3DS/PSV游戏一张

三等奖 60名

北通 BETOP 精美实用掌机周边

本次活动由北通公司全程赞助

※活动解释权归《掌机王SP》所有



北通PSV硬胶保护套（TPU材质）



北通中国风保护胶套



北通PSV装甲保护壳（PC材质）透明



北通中国风晶透水晶盒



北通阿修罗TE无线手柄



北通动力堡垒移动电源



北通苹果闪电USB数据电源线线(Lightning版)



PSV 灵魂献祭

献祭×救赎

用自己的选择铺垫前路

系统详解 全怪物分析 详尽资料

攻略透解 P77



攻略透解 P190

3DS 恶魔城 暗影之王 命运之镜

贝尔蒙特家族的悲惨宿命

全章节全区域平面地图 隐藏要素100%收集攻略



3DS 超级机器人大战UX

所有的可能性在此集结！

系统详解 实用资料 全关卡攻略

攻略透解 P211



PSV 海贼无双2

小子们，打好这最后一仗！

基础系统解析 收集养成要素一览 详细流程攻略

攻略透解 P129



攻略透解 P110

3DS 路易的鬼屋2

万年配角的鬼屋奇谋

系统指南 流程攻略





攻略透解 P149

PSV 心灵传说R

Heart to Heart

羁绊于此诞生

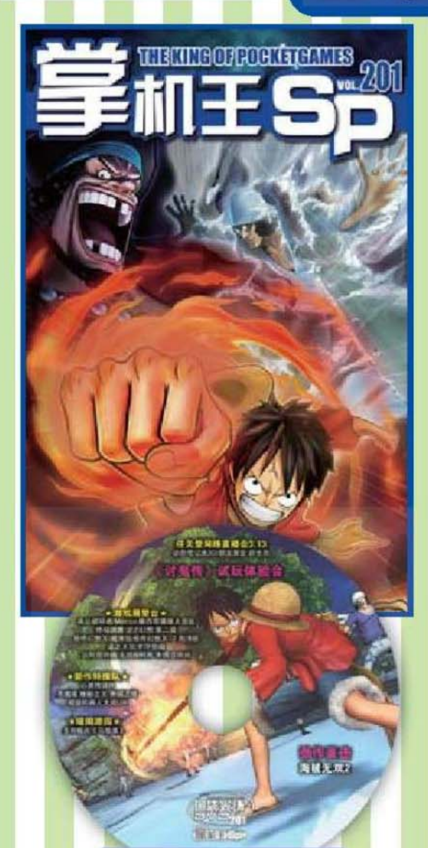
系统详解 流程攻略 隐藏要素收集

CONTENTS

掌机王Sp VOL.201

封面用图：海贼无双2
封面设计：咕噜







口袋光环 VOL.201

口袋光环地址 sp.ucg.cn
本辑密码 KDzjw3366

更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn

走近业界

特快专递

游戏一品轩

攻略透解

市场动态

专区地带

掌门人

掌机王自由谈

其他

游戏索引

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

掌机情报站

文 雷伊

软件 SOFTWARE

《最终幻想Ⅹ HD版》详情浮出水面，中文版年内同步上市





3月22日在美国波士顿举行的游戏玩家盛会“PAX East”中，Square Enix正式公布了玩家们期待已久的《最终幻想Ⅹ HD版》的进一步消息。令玩家们无比振奋的是，除了《FFⅩ》的正传之外，其外传续作《FFⅩ-2》的HD版本也在同时开发中，并且PS3版将会把《FFⅩ》和《FFⅩ-2》整合到一张蓝光光盘中进行发售。而PSV版则由于容量的问题，两款作品会分成两张卡带来分别发售。不过Square Enix也表示，由于PSV的屏幕较小并且OLED的显示效果出众，因此PSV版的画面表现相对于PS3版来说将会更为惊艳。

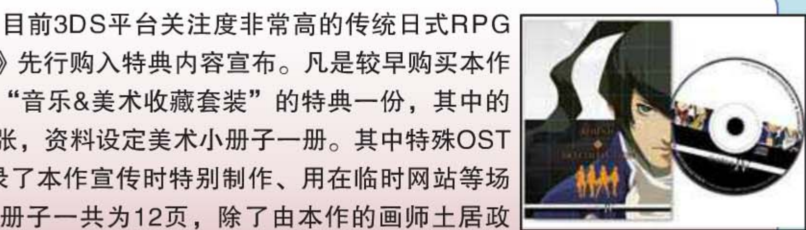
《FFⅩ》的PS2版于2001年推出，当时作为PS2早期标杆性质的大作，极大幅度地带动了主机的销量。2003年推出的《FFⅩ》，是“《FF》系列”首次推出延续剧情的续作，同样取得了非常不错的成绩，两部作品在全球的累计出货量超过了1400万套。据悉，此次的HD版是以两作后来推出的国际版为基础进行移植，在内容方面保留了国际版更为丰富的元素，但是日版的语音则改为了日语配音而非原本国际版的英语配音，相信这也更符合日语系玩家的游戏习惯。就在日版信息宣布的随后，SCE香港分公司也宣布，本作将会推出繁体中文版，并且将与其他版本同步于2013年内推出。

目前游戏的官方网站已经开启，并且提供游戏的高清宣传视频供玩家观看。尽管游戏的具体发售日期尚未公布，但是由于两部作品目前的开发完成进度已经不低了，所以相信离我们实际玩到不会相隔太久。

3月14日

上一辑中曾为大家报道过原索尼员工富田诚次郎，因任天堂采用裸眼3D技术的掌机3DS侵犯其个人专利而起诉任天堂的消息。目前这起诉讼终于产生了结果。美国联邦地裁陪审团判此案为任天堂败诉，根据判决内容，任天堂必须支付富田高达3020万美元的赔偿金。2003年富田寻找这项裸眼3D技术的合作伙伴时，曾经向任天堂的7名高层展示过这项技术的原型，这7名高层中的4人之后参与了3DS的开发。在正式下达对此项侵权案的判决之前，任天堂一直矢口否认当年的会面与3DS的诞生有直接关系，并且表示3DS所采用的裸眼3D技术与富田所发明的并非同一产物，不过判决结果似乎已经足够证明事情的真相。

3月15日



目前3DS平台关注度非常高的传统日式RPG作品《真·女神转生Ⅳ》先行购入特典内容宣布。凡是较早购买本作的玩家，可以获得名为“音乐&美术收藏套装”的特典一份，其中的内容包括了特殊OST一张，资料设定美术小册子一册。其中特殊OST中包含了8首曲目，收录了本作宣传时特别制作、用在临时网站等场合中的特殊曲目。而小册子一共为12页，除了由本作的画师土居政之绘制的插画之外，还包括了角色设定图、草图，以及开发阶段制作的美术设定内容等等。《真·女神转生Ⅳ》是系列时隔多年的正统续作，游戏将于今年5月23日登陆3DS平台，并将于同日推出3DS LL同捆版套装。

软件 SOFTWARE

力挺任天堂，Level-5发布多款3DS新作



在NDS时期，Level-5曾经是任天堂最得力的盟友之一，《雷顿教授》、《雷电十一人》两大脍炙人口的作品，均在NDS平台获得了非常惊人的销售成绩。进入3DS时代，Level-5也献上了《雷顿教授》新作为3DS的首发护航。近日，Level-5公布的一系列面向3DS平台开发的新作动向，再次证明了Level-5对于任系掌机平台的情有独钟。



首先是销量一直都非常稳定的足球RPG“《雷电十一人》系列”最新作的消息。系列的最新作名为《雷电十一人GO 银河》（イナズマイレブンGO ギャラクシー），将继续由于社长日野晃博担任制作人和剧本写手，角色设计仍为玩家们所熟悉的长野拓造，而游戏动画的制作则交给了OLM。游戏故事讲述少年足球世界大会“足球前线・国际大赛V2”召开在即，但被选为日本代表的除了天马、剑城等个别球员之外，其他全都是从未见过的新面孔，全新的日本代表队备受期待。目前游戏的相关情报还不多，发售日期也未得到确认。



其次是关于全系列出货量破百万的机甲RPG作品《纸盒战机》在3DS平台的新展开，此次一共宣布了两款相关作品，分别为《纸盒战机大战》（ダンボール战机ウォーズ）和《纸盒战机W 超改装》（ダンボール战机W 超カスタム）。《纸盒战机大战》是一款完全原创的外传作品，游戏类型改为SLG，剧情发生在2055年，在被LBX玩家们视为圣地的名校“神威大门综合学院”地下，一场LBX界的模拟世界大战正在召开。而《纸盒战机W 超改装》则是PSV/PSP版系列2代《纸盒战机W》的强化移植版，其中当然也会收录DLC内容。《纸盒战机W 超改装》预计于今年夏季推出，而《纸盒战机大战》则仍未确定发售时期，两款作品的售价均为未定。

最后一款作品是公布已经有一段时间的《妖怪手表》，此次Level-5正式公布了游戏将于今年夏季推出。作为继《雷电十一人》和《纸盒战机》之后又一款跨媒体展开的作品，《妖怪手表》能否延续前辈的辉煌成绩很受关注。

3月19日



MAQL宣布，2月28日发售的爆乳刺激动作游戏《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》（PSV）自发售以来，其实体卡带版和数字下载版的累计销量已经突破了15万套，仅用了不到一个月的时间就取得了这样的好成绩，对于MAQL来说非常振奋人心。在宣布销售成绩的同时，官方也宣布了新的付费DLC服装已经开始提供下载。为了进一步加强游戏的舒适度，新的版本更新补丁也已经开始提供下载，主要调整的方面包括BUG修正、界面易用性、对战时的平衡性调整等，此外，像春花的动作性能也进行了调整，而斑鸠、日影等可以冲刺取消的角色，也取消了短冲刺时的无敌判定时间。

软件 SOFTWARE

《讨鬼传》发售日确定，PSV同捆版同时推出







Koei Tecmo Games于3月30日了召开原创和风狩猎作品《讨鬼传》的媒体体验会。会上正式公布本作将于今年6月27日发售，其中PSV版售价6090日元（下载版售价5400日元）、PSP版售价5040日元（下载版售价4500日元）。其中，PSV版还将于同日推出主机同捆版，同捆版中的PSV采用特殊造型设计，背面以水墨风格印有鬼的造型。除此之外，购买同捆版的玩家，还可获得限定先行特典御魂“一寸法师”的下载码，尽管购买普通版游戏的玩家在游戏中随着流程的推进也可以获得，但是购买同捆版的玩家可以在游戏初期立刻就使用。

游戏的体验版于4月2日在PS Store中提供免费下载，相信玩家们拿到本辑《掌机王SP》时，已经可以体验到游戏。体验版中可以使用4种武器进行战斗，并且支持4人通过Adhoc模式进行联机。购买游戏的玩家可获得双重预约特典，分别为御魂“桃太郎”和御魂“新岛八重”的下载码。其中御魂桃太郎的下载码也可以在体验版中使用，不过相应的，这个下载码只有在提前预约的时候由店家提供给玩家，个别店铺以及网络预定是无法获取的；而御魂新岛八重的下载码则与普通预约特典一样，在拿到游戏的时候获得。

此外，Koei Tecmo Games还宣布，本作将会推出漫画版本。目前，由新锐漫画家彩乃浦助绘制、采用了《讨鬼传》世界观的漫画已经在创作中，其中的登场角色和画稿也得到了首次展示。漫画将由角川书店《SAMURAI ACE》编辑部和索尼电子书籍商店Reader Store、以及Koei Tecmo Games联手推出，4月下旬在Reader Store先行提供下载，第0话也可以通过索尼的电子书籍应用“Reader for PSV”购买阅读。

3月21日



NBGI宣布，旗下于今年3月20日发售的动作游戏大作《海贼无双2》，发售首日在日本国内的出货量已经突破了50万套。《海贼无双》是日本国民漫画《海贼王》与Koei知名动作游戏品牌“《无双》系列”合作的梦幻作品，前作发售于PS3平台，目前在全球的累计出货量已经超过了120万套。作为续作，《海贼无双2》加入了比前作更为丰富的可操作角色，并且加入了前作中漏掉的空岛等舞台，以原创剧情将原作中的丰富角色们串联。并且，相比前作的PS3版独占，本作也首次推出的PSV掌机版，方便了玩家们随时随地尽情享受激烈畅快的无双式打斗。

3月26日

Square Enix集团发生重大人事变动，玩家们所熟悉的现任社长和田洋一将不再继续担任社长，现任集团董事的松田洋佑将接替这一位子。Square Enix表示，此次人事变动的主要原因是为了让公司的经营体制变得焕然一新，看来近年来公司经营状况一直不够理想是公司做出这一决定的重要理由，同日Square Enix刚刚宣布2012财年最终损益情况将由之前预想的35亿日元黑字调整为130亿日元赤字，这也是公司创建以来亏损最为严重的一次。这项任命将于今年6月下旬召开的第33次定时股东大会以会后的董事会中正式生效。松田洋佑生于1963年4月27日，2001年10月进入当时的Square，并于2003年4月Square Enix成立时担当公司的干事财会部长，后升职为董事财会担当，现持有公司股票200股。

3月27日

日本一般社团法人电脑娱乐协会（CESA）宣布，在本日举行的理事会中达成共识，内定GREE社长田中良和、以及DeNA社长守安功为协会的理事。为了应对社交游戏市场在游戏界中市场份额的不断扩大，CESA此番邀请在作为社交游戏界团体的一般社团法人社交游戏协会（JASGA)中担任共同代表的田中和守安先生作为协会理事。两位将于今年5月下旬召开的CESA定时社员总会中，正式当选为协会理事。此外，CESA会长、同时也是NBGI副社长的鹈之泽伸，也已于去年11月JASGA创立时就任了JASGA的理事。GREE和DeNA是日本两大社交平台GREE和梦宝谷（Mobage）的母公司，因为社交游戏的盛行而闻名遐迩。

3月28日



Atlus宣布旗下人气迷宫RPG作品“《世界树迷宫》系列”新作《新·世界树迷宫 千年少女》（新・世界树の迷宫 ミレニアムの少女），对应平台为任天堂3DS。系列于2007年发售首部作品以来，以高自由度的角色养成系统、以及充满挑战的战斗而深受玩家好评。系列的特色就在于，玩家可以利用NDS/3DS掌机的下屏来记录迷宫地图，在模拟冒险过程的同时，也对探索产生极大的帮助。而《新·世界树迷宫》，正是沿用了系列第一作的世界观而制作的新作，即使是玩过系列初代作品的玩家也能体验到充分的新鲜感。本作将于今年6月27日发售，售价为6279日元。

3月28日



Atlus公布3DS版《恶魔幸存者2 破纪录》（デビルサバイバ-2 ブレイクレコ-ド）。本作是NDS版《恶魔幸存者2》的强化移植版，不仅画面进行了强化，而且加入了新剧情和新的角色，目前新角色的造型已经公布，但是其详细信息和姓名、声优目前还没有公开。《恶魔幸存者》是“《真·女神转生》系列”的分支之一，初代作品于2009年发售于NDS平台，游戏类型为S·RPG，游戏的战斗系统融入了指令式战斗和SLG元素，并采用多重结局设定。本作的新剧本讲述的是原版中与侵略者的战斗结束之后的故事，据说其内容量可以与一部完整的RPG作品相媲美。本作将于今年夏季发售，具体售价目前仍未定。

3月29日



本日，SCEJ在官方网站中，将水晶白、宇宙红和宝石蓝配色方案的3G/Wi-Fi版PSV主机，移动到了“出货终了机型”一栏中，代表着这三种配色方案的3G/Wi-Fi版主机已经停止生产。目前仍在生产中的3G/Wi-Fi版PSV主机，仅水晶黑一款，而在继续生产中的Wi-Fi版则包括了水晶黑、水晶白、宇宙红和宝石蓝4种。另外，像之前属于限定期间内推出的新手包、32G增值包、以及冰晶灰的Wi-Fi版PSV主机，目前均已不再生产。PSV自推出以来，3G/Wi-Fi版主机由于售价较贵的原因一直遭受冷遇，前段时间Sony将其降低了其售价，造成3G/Wi-Fi版与普通Wi-Fi版主机售价相同的尴尬局面。



Lancer 专栏

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

历史遗产

最近SE的身上发生了两件喜事：一个是社长和田洋一退位，还有一个是《最终幻想Ⅹ 高清版》中文版将全球同步上市。对于前者，群众纷纷拍手称快，表示可望于源头上根治毒瘤。甚至有人已经将二者联系到一块儿，“看吧！和田老贼一走，《FFⅩ HD》就有戏了，指不定《FF VERSUS XⅢ》也真的要变成《FFⅩⅤ》上市了！”

和田洋一的退位原因不明，想来是与SE今年的大面积亏损有关。对SE的“堕落”深恶痛绝的玩家们总算狠狠出了一口恶气，在这些玩家中，索饭应该占了绝大多数，经典的拍肩事件至少让他成为上百万索饭的公敌。从商业角度而言，和田洋一的许多决策并没有错。降低大作研发投入，将更多资源转向手游与社交游戏，这是日本所有软件商都在做的事。和田洋一的错在于他太高调，他是CESA会长，他总是出现在各种重要发布会，并且时不时地发表一些雷人言论。大多数玩家不认识Konami社长，不认识NBGI社长，不认识世嘉社长……所以被众人认识的和田洋一就成为游戏产业里“唯利是图奸商经理人”的邪恶代表，成为玩家发泄情绪的对象。社长与制作人不同，制作人会因其制作的游戏而受人尊敬，而社长在平头百姓看来总是一副奸商嘴脸。

没有了和田洋一的SE是否会少一点毒瘤气质？这一点我们无从得知，不过加强手游与社交游戏的趋势肯定不会改变。《FFⅩ HD》已是SE对PSV最大限度的支持，除了《FFX-2 HD》之外，今后不会再有其他更大规模的PSV游戏。不止是SE，其他日系第三方也不会给PSV制作超越PS2时代水准的游戏。但是《FFⅩ HD》若成功，也许能为PSV找到一条出路。



2006年之后，日本的RPG制作水平停滞不前，至今仍未有一款超越《FFⅩ》或《FFⅫ》的JRPG出现，《FFXⅢ》是系列污点，《星海4》是系列污点，《传说》也只保持PS2时代水准……《FFⅩ HD》作为对12年前游戏的“Remaster”，将很讽刺地成为当今最强JRPG。而这样一个能秒杀《FFXⅢ》的游戏将会在PSV这样一个掌机平台上发售，这无疑会成为掌机RPG史上的一座里程碑，尽管它只是一个重制游戏。

《FFⅩ HD》的实际画面公开之后，大部分玩家更感兴趣的是PSV版。理由很简单：在PS3上，它只是一个画面中下游的普通高清移植游戏，而在PSV上，它将是完美发挥PSV性能水平的掌机RPG巨作。12年前，我们为《最终幻想Ⅹ》的华丽而深感震撼时，GBA才刚刚发售。我们绝不敢奢望能将那样的游戏随身携带。12年后，家用机上的JRPG仍未超越《最终幻想Ⅹ》，而我们已经可以在掌机上玩到高分辨率版本——这才是真正的进化，是足以令人兴奋的进化。这种久违的兴奋将转化为销量，并可能引发PSV的移植游戏热。

《FFⅩ HD》公开后，全球玩家的强烈反应让《FFXⅢ-3》项目组很是尴尬，前者的销量有很大的几率超过后者。《FFⅩ HD》中文版公布后在微博上的疯传，也预示其在中文地区的销量将占到可观的比例。被挡在国门外的SCE，正加快曲线救国的步伐，曾高傲无比的SE也异常配合。PSV在全球范围已无力追赶3DS，但至少在中国，由盗版建立起来的群众基础将是索尼最大的财富。

Darkbaby 专栏

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。



和田之殇

3月26日，Square Enix发表了将巨亏130亿日元的2012年度财务预测报告，这是两家RPG巨头双剑合璧以来首次出现严重亏损，现任社长和田洋一也将被迫于今年6月引咎去职。如果有人愿意记录日本TV游戏产业近十几年的发展历史，和田洋一绝对会是一个占据了大量精彩篇幅的峥嵘人物，在其任内亲力主导了许多震惊业界的里程碑事件，诸如Square与Enix的世纪合并、SE与旧主任天堂的再度携手、2008年E3大展的“拍肩事件”等等。然而在这个曾经风光一时的业界巨头黯然引退之际，却似乎并未获得多少善意的叹惋，充斥于网络间的尽皆是众口一辞的诟骂和幸灾乐祸。

就连当初将和田洋一从野村证券极力引荐入Square社任职的前同僚铃木尚去年末也在个人主页对之严厉抨击，宣称其主导的唯利是图的经营策略直接导致了SE社的没落。从市场投资者的角度来看，和田洋一确实是一个不合格的企业经营者，SE社的市值从顶峰的近4000亿日元滑落到近期的千余亿，经营利润更是大幅赤字。而对于硬件“御三家”的忠实拥趸们而言，左右逢源的和田更是扮演了一个不太讨人喜欢的角色，虽然在上一世代的携带游戏主机大战中全力押宝NDS，却又在PS3绝境之时发售了《FFXⅢ》使之获得了宝贵的喘息时机，然则此后又和微软暗通款曲演出了一幕滑稽舞台剧。总而言之，和田洋一时代的SE社似乎极力游走于三大势力之间力求明哲保身，完全失去了当初Square时代舍我其谁的担当和霸气。刀削馒头两面光的下场却是归众怨于一身，对于一直不过是秉承控股股东福岛家族经营思路行事的和田氏来说，徒然做了可怜的替罪羔羊而已！

对于SE今时今日的沉沦，和田洋一作为一个领军者确实难辞其咎，不过当前世论所指其全力支持任天堂阵营和大力推行手机社交游戏等导致衰退罪状却有所偏颇。回头来看，和田洋一在其任内完成的三件大事无一不是极具前瞻性的明智之举，摆脱了过去仰赖单一硬件平台实现多元化发展乃开业界风气之先，极大地规避了潜在经营风险。2008年E3展上和田与微软高层联袂演出的那一幕，也颇能体现其对于业界势力消长的敏锐洞察力，X360此后确实逐步走出了低迷时期，逐渐在业界扮演起了日益重要的角色。

诚如铃木尚在个人主页中吐槽的那样，Square和Enix在合并后从来没有在软件开发业务上产生过真正的统合，完全处于各自为战甚至双手互搏的混乱状态，虽然其根源在于企业内部的派阀林立，但和田氏在长达十余年时间里都无法改变这样的局面，其管理能力实在值得诟病。铃木尚至今仍迷恋于昔日Square的显赫荣光而不可自拔，将今时之困局尽数归罪于和田洋一的经营无方，然而事实却是那些被鼓吹为精英的旧Square系大佬们才是真正导致该社沉沦的罪魁。在本轮家用主机时代，SE社主力团队早早便将开发重心置于高清平台，然而由于开发效率低下导致游戏品质饱受抨击，更出现了有史以来空前失败的《FFXIV》，主策划人田中弘道等不得不自行退社。和田洋一很早就窥探到了NDS平台的巨大商机，但是社内的核心团队对此却漠然置之，只能依靠旧Enix团队和外包开发等敷衍行事，虽然在该平台收获了大量金钱，但冷饭和庸劣之作却使得品牌的信誉受到了损害，真正的罪恶根源似乎并不能归罪于和田，而是那些眼高手低的精英开发人员。

至于今期SE出现的巨额亏损，主要原因却也是在于欧美地区高清平台游戏的销售不振，而被一些自命核心玩家耻笑的手机社交游戏的销售业绩则日益占据着企业经营的重要地位。和田洋一是日本传统大手游戏开发商中最早认识到市场消费变革动向的先知先觉者之一，惜哉由于其部下的执行力过于低下，以至于反而让Konami等辈拔得了先筹。

从一个任天堂爱好者的角度来看，和田洋一并不是一个让人能产生好感的角色，虽然他受命主导了和任天堂的关系修复工作，但在经营决策上依然可以算是全面偏向于索尼阵营的，在其任内SE社中亲任天堂一系的开发人员几乎被清洗一空，野村哲也为代表的亲索尼派主导了开发全局。

惜哉和田，纵然长袖善舞，到头来不过充当了一头可悲的替罪羔羊而已……

游人望远镜



春分时节，在日本也是赏樱的最佳日子，因此这辑“游人望远镜”中，不少制作人都跑去赏樱花了。而酷洛洛只能默默地打开《PSO2》，去看那最近活动更新的樱花大厅场景……

栏目主持
酷洛洛



巧舟

Capcom制作人，《逆转裁判》之父

《逆转》新周边

今天是钢琴乐谱集《逆转裁判 Best Selection》的发售日。

3月28日



这本钢琴集收录《逆转裁判 复苏的逆转》、《逆转裁判2》、《逆转裁判3》中的歌曲的简易钢琴谱，有兴趣的同学们不妨入手一本哦。



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”制作人

GDC上小岛工作室的招聘展位，其中身穿黄色LOGO T恤的是日本组的成员，红色则是美国组的。

3月29日





小岛工作室开始招兵买马了，看来是为了《MGSⅤ》做准备呀。

赏樱花

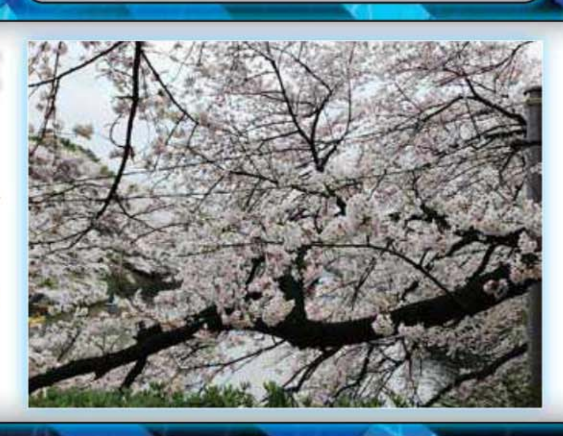


樱井政博

《星之卡比》之父，近期作品为《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》

虽然今天天气不是很好，但樱花开得还是很漂亮。

3月24日



发售日与制作人



稻船敬二

《洛克人》等Capcom著名游戏之父，现担任Comcept与Intercept两个游戏工作室负责人，近期作品为PSV《灵魂献祭》

随着《灵魂献祭》的发售，虽然说不是因此松了口气，但自己还是病倒了。久违的感冒给予了我重大的打击，静养了整整10天。虽然说烧已经退下来了，但身体还是没有恢复到原状，每天都过着有气无力的日子。从Capcom离开独立之后，这两年来我一直都是猛干，说不定这两年的疲劳也一下子爆发出来了。平时还拿自己身子好来炫耀，现在想起来真有点不好意思。

虽然说《灵魂献祭》今后还有数据升级等更新内容，不过目前为止该项目也算是暂时告一段落了。但我们后面还有一堆计划要去做，因此每天依然是那么忙碌。此外相信这里有不少人关心这些计划的进度（例如《海王》？），这些计划都在顺利进行中，所以各位不用担心。至于发售消息方面，虽然现在还不能透露，但在找到最佳的发售时机时就会公布的了。例如这次《灵魂献祭》，我觉得就是在挺好的时机内发售的哦。



说到游戏，根据制作者制作完成的时间来定发售日绝对不是高明的事情。过去虽然有很多这样的情况，但是在销售低迷的这个世道，随便定发售日的话，就算能赢也会变得赢不了哦。虽然多少会出现推迟的情况。不过推迟时若不考虑带来好处，只会变成负面效果了。像宫本武藏一样“用故意迟到的心理战来获得胜利”的方法固然是很帅气，但一般人可是学不来的。

游戏制作的困难之处，在于游戏品质、容量以及推出的时机。我觉得能够把握这三者的平衡，才是有才能的制作人。只是一个的话随便哪个制作人都能做到。追求质量的制作人，给人的感觉会很帅气，也更容易获得用户的支持。追求最佳发售时机的制作人，一般都不会有人气。还会被人说不是制作人，而是一名商人，让人感到很丢脸。不过做制作人最纠结的地方，其实不在这里。而是要在有限的时间内，发挥最大的能力，无论对质量还是容量都绝不妥协。如果给予无限制的时间去完成创作，制作人只会越来越困惑。

我对于我们在这两年的时间，不断努力制作出的《灵魂献祭》，可是感到很骄傲的哦。而之后的两年，我们又有什么能够向玩家呈现呢，真让人兴奋。我将毫不松懈、毫不妥协、毫不减速地制作更好的游戏，请大家期待吧。

说不定过会稻船又有新游戏向大家公布了哦。（笑）

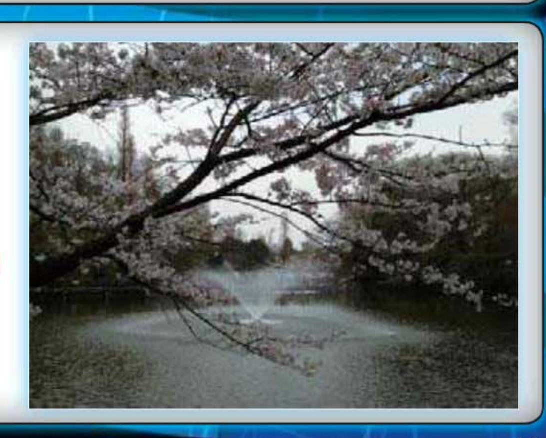


石井次郎

现为Level5制作人，代表作有《428 被封锁的涩谷》、《时间旅人》等

今年井之头公园的樱花依然灿烂。

3月23日



其实在国内不少城市也有赏樱花的地方，如果同学们有幸看到樱花，不妨给我们来信分享哦。

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

这次由于统计时间段的原因，导致PSV的动作大作《灵魂献祭》未能上榜，实际上该作在发售当周创下了10万出头的销量，如今累计销量已经超越15万，作为PSV平台的游戏可谓相当成功。问鼎排行榜的是《路易的鬼屋2》，虽然游戏的难度并不高，不过精彩的解谜令人乐此不疲，首周30万的销量也相当耀眼。《职业野球魂2013》在PSV和PSP两个平台上的合计销量超过10万，可见棒球在日本的受欢迎程度。

软件销量（日本） 2013年3月18日～3月24日

排名	游戏名	日文名	厂商/类型/发售日/价格	状态	本周销量	累计销量	平台
1	路易的鬼屋2	ルイージマンション2	■Nintendo■A・AVG■2013年3月20日■4800日元	NEW	30万1080套	30万1080套	3DS
2	职业野球魂2013	プロ野球スピリッツ2013	■Konami■SPG■2013年3月20日■3980日元	NEW	8万1467套	8万1467套	PSP
3	立体动物之森	とびだせ どうぶつの森	■Nintendo■ETC■2012年11月8日■4800日元	↑	6万789套	327万8779套	3DS
4	海贼无双2	海贼无双2	■NBGI■ACT■2013年3月20日■7140日元	NEW	5万4509套	5万4509套	PSV
5	俏皮节奏 自制彩虹婚礼	プリティ-リズム マイ☆デコレインボ-ウエディング	■Takara Tomy■ETC■2013年3月20日■6279日元	NEW	3万3309套	3万3309套	3DS
6	梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3	メルルのアトリエ Plus ～ア-ランドの炼金术士3～	■Gust■RPG■2013年3月20日■6090日元	NEW	5万5879套	5万5879套	PSV
7	职业野球魂2013	プロ野球スピリッツ2013	■Konami■SPG■2013年3月20日■6980日元	NEW	2万1703套	2万1703套	PSV
8	超级机器人大战UX	ス-パ-ロボット大战UX	■NBGI■S・RPG■2013年3月14日■7140日元	NEW	1万8969套	13万9720套	3DS
9	刀剑神域 无限之刻	ソ-ドア-ト・オンライン-インフィニティ・モ-メント-	■NBGI■RPG■2013年3月14日■6280日元	NEW	1万4234套	14万3456套	PSP
10	死或生5 加强版	デッド オア アライブ 5プラス	■Koei Tecmo Games■FTG■2013年3月20日■6090日元	NEW	1万3994套	1万3994套	PSV



●当然是期待萌妹纸的游戏咯，治愈嘛！（江苏苏州 贺念禹）

●《灵魂献祭》的试玩版很好玩，大作啊！期待它的中英文版。（安徽庐江 卢伟江）

●《口袋妖怪 X・Y》一切都是那么新鲜，促使我下决心第一次入正版游戏的就是它！（广东湛江 陈伟锋）

●新人物+剧情，这两点就让我有追《噬神者2》的理由。（广东广州 刘剑萌）

●哪怕《猎人》转战3DS，我也依然挺它。（广东东莞 陈铭智）

●据说《闪之轨迹》的背景回到了《空轨》，而《空轨》的大坑又真的多……所以特别期待这款深入人心的系列续作能带来怎样的新鲜感动。（上海 邱大同）

●我最期待的就是完全用十字键和按钮操作的《塞尔达传说》，没有任何触摸要素的。（山东济南 王一）

硬件销量（日本） 2013年3月18日～3月24日

对比前面几周，PSV的周销量呈现下滑趋势，《海贼无双2》对硬件的牵引如意料之中地没有《闪乱神乐》、《灵魂献祭》来得大，家用机玩家的分流令游戏销量中规中矩，自然也没带动起硬件。不过对于PSV而言，接近4万的周销量也已经算相当不错的成绩了，真正令人担心的还是4月份。

机种	周间销量	2013年销量
3DS	7万6043台	126万3943台
PSV	3万7883台	28万9047台
PSP	1万1471台	19万9660台

3DS累计销量 1102万6445台

PSV累计销量 136万6206台

PSP+PSP go累计销量 1937万8760台



软件销量（北美） 2013年3月17日～3月23日

《怪物猎人3 G》在北美不温不火地上市，首周虽然登顶，不过其社会性效应与日本市场比简直是一天一地，堪堪4万的销量在北美只能算二线作品。后面的几款游戏都是老面孔，由于缺乏掌机新作，因此一些老游戏如《Persona4 黄金版》虽然销量不高，也进入了榜单的前十。

排名	变动	游戏名	英文名	厂商/类型/发售日/价格	本周销量	累计销量	机种
1	NEW	怪物猎人3 G	Monster Hunter 3 Ultimate	■Capcom■ACT■2013年3月19日■39.99美元	4万5997套	4万5997套	3DS
2	—	新·超级马里奥兄弟2	New Super Mario Bros. 2	■Nintendo■ACT■2012年8月19日■39.99美元	1万5517套	180万1733套	3DS
3	—	口袋妖怪 黑2·白2	Pokemon Black / White Version 2	■Pokemon■RPG■2012年10月7日■34.99美元	1万3074套	184万3527套	NDS
4	↑	马里奥赛车7	Mario Kart 7	■Nintendo■RAC■2011年12月4日■39.99美元			3DS
5	—	超级马里奥3D大陆	Super Mario 3D Land	■Nintendo■ACT■2011年11月13日■39.99美元			3DS
6	↑	Persona4 黄金版	Persona 4: The Golden	■Atlus■RPG■2012年11月20日■39.99美元			PSV
7	↓	火焰之纹章 觉醒	Fire Emblem: Kakusei	■Nintendo■S・RPG■2013年2月4日■59.49美元			3DS
8	↓	牧场物语 初始的大地	Harvest Moon 3D: A New Beginning	■Natsume■SLG■2012年11月6日■29.99美元			3DS
9	↓	新·超级马里奥兄弟	New Super Mario Bros.	■Nintendo■ACT■2006年5月15日■34.99美元			NDS
10	↓	纸片马里奥 贴纸之星	Paper Mario: Sticker Star	■Nintendo■A・AVG■2012年11月11日■39.99美元			3DS

硬件销量（北美） 2013年3月17日～3月23日

机种	周间销量	2013年销量
3DS	2万3609台	40万2846台
PSV	5128台	8万8629台
PSP	714台	1万4454台

3DS累计销量 820万9838台

PSV累计销量 126万5678台

PSP+PSP go累计销量 1964万8785台

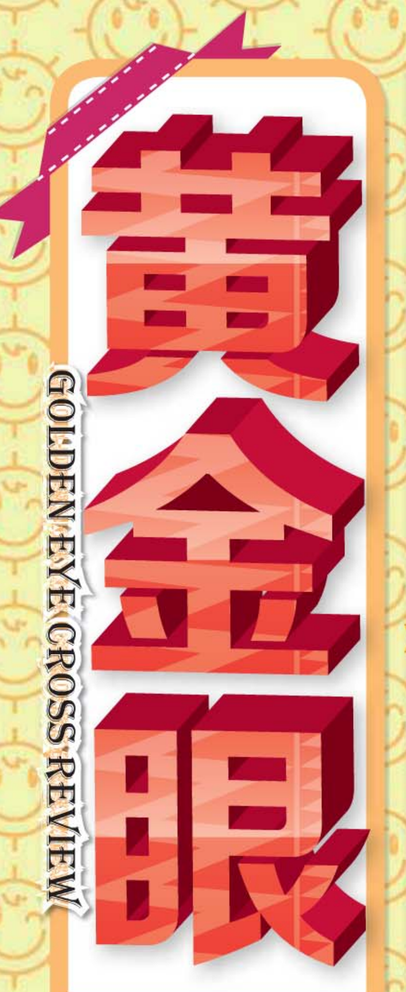
四周间硬件销量推移表

2013年2月24日～3月23日

30000 / 25000 / 20000 / 15000 / 10000 / 5000 / 0

2月24日～3月2日 | 3月3日～3月9日 | 3月10日～3月16日 | 3月17日～3月23日

3DS PSV PSP



本辑评点的5款游戏都比较重头，在各自的领域都能独当一面，总体评分也确实不低——但是也不高。每部作品在出彩发挥的同时，总有那么点明显的疙疙瘩瘩，其中《路易的鬼屋2》综合素质最高，尤其是第一遍游戏时的解谜感觉非常好。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

海贼无双2



《海贼王》大部分敌我重要角色都登场的系列第二作，游戏采用原创剧情，基于传统《无双》的战斗系统又添加了风格模式和硬币育成收集要素。

总分 24

系统	★★★★☆
手感	★★★★☆
耐玩	★★★★☆

胧月 在前作的基础上大幅追加可选角色，操作强力的自然系角色非常过瘾。虽然是一款《无双》，不过打击感非常棒，类似《357》觉醒槽的风格槽可发动强力的后续攻击，与同伴的连携进一步提升了爽快度。收集要素虽多，不过设置得比较贴心，水平高的玩家更能在很短时间内完成秘密硬币的收集，刷硬币也不再像前作那么枯燥。不过作为跨平台发售的游戏，PSV版还是有同屏人数较少的机能问题，而且使用青雉等角色很高几率出现贴图错误，长时间游戏还会频发死机现象，为本来制作得相当不错的游戏内容抹了一层灰色。 **8**

酷洛洛 霸气系统的加入让战斗爽快度提升了不少。自然系角色太过强大，完全就是毁平衡的家伙，不过对于《无双》这类快餐游戏，能让玩家爽快一下也未尝不是一件好事情。 **8**

白菜 角色的建模还原度高，同屏敌人显示量也足以让玩家体会到无双感。初期爽快感稍欠，而后期角色招式解禁后才能感受到游戏的真正面貌，是OP饭和无双饭都不可错过的佳作。 **8**

■ワンピース 海贼无双2■卡带
■NBGI■ACT■动作・一骑当千
■2013年3月20日■1～2人■无对应周边

胧村正



以日本元禄时代的德川纲吉施政时期为舞台，玩家要扮演男女两名主人公，驱使形形色色的妖刀和名刀，各自展开一段与妖怪神灵战斗的冒险之旅。

总分 24

画面	★★★★★
系统	★★★★☆
操作	★★★★☆



胧月 完全移植自Wii版，变得能够随时随地进行游戏。画卷般优美的画面是最吸引人的地方，无论场景、人物还是各种鬼怪敌人都有艺术品的感觉。提供回复的食物也绘制得十分精美，三口吃掉的画面意境十足。PSV让游戏的动作手感也有了长足的发挥，砍怪手感很好，释放居合也十分流畅。游戏中每关都有要点各异的BOSS战，和剑士BOSS对战时刀刀交错动感十足，而还有很多是体型超大的鬼BOSS，战斗时魄力十足且紧张刺激。游戏的缺点是每关流程中能经过的场景就那几种，导致重复感很高。 **8**

苍穹 原作就具有超高的爽快感和耐玩度，PSV版可自由设定按键令操作更加舒适顺手。不过作为移植版的诚意略显不足，新要素只能等日后的付费DLC。 **8**

酷洛洛 画面的风格和精致程度都非常好，一路闯关犹如漫步画卷。节奏感和操作系统都很不错，不过游戏的场景并不丰富，有时一关几个地区的外观几乎完全一样。 **8**

■胧村正■卡带
■Marvelous AQL■A・RPG■动作角色扮演
■2013年3月28日■1人■无对应周边

恶魔城 暗影之王 命运之镜



西班牙水银蒸汽制作组开发的原创作品，剧情紧接2010年发售的《暗影之王》，也为预定于今年登陆家用机平台的《暗影之王2》埋下伏笔。

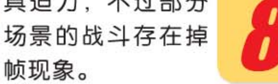
总分 24

场景	★★★★★
动作	★★★★☆
耐玩	★★★☆☆

苍穹 本作延续了《暗影之王》的整体风格，场景和音乐都可谓磅礴大气。剧情采用了多线式的结构，很好地完成了在三部曲中承上启下的任务。游戏明显针对玩家的意见做出了一些调整，比如前作中冗长的攀爬要素大幅减少，敌人更容易被打出硬直也使得难度有所下降。X和Y键组合操作的方式就能衍生出很多招式，配合不同的特殊能力和副武器，保证了纯粹的战斗乐趣。不过3名可操作角色的动作模组基本一致就略显偷懒了，只有一些细节上的差别。另外比较遗憾的是删除了前作中的挑战任务，为数不多的隐藏要素让游戏的重复可玩性非常有限。 **8**



酷洛洛 号称2.5D式ACT的本作在场景刻画和动作表现上有一定新意，BOSS战的演出效果相比以往2D《恶魔城》更具迫力，不过部分场景的战斗存在掉帧现象。 **8**



LIKY 恢宏的气势是以往日式《恶魔城》所不具备的，各区域逐渐探索各种隐藏要素则仍有系列的味道在，耐玩度欠缺是影响评价的关键因素。 **8**



■Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate
■卡带■Konami■ACT■动作
■2013年3月5日■1人■无对应周边

超级机器人大战UX



NBGI旗下招牌机器人题材S·RPG《超级机器人大战》的最新作，同时也是3DS的首款《机战》，收录了《机神咆哮》、《SD高达三国传》和《HEROMAN》等人气作品。

总分 22

流程	★★★★☆
画面	★★★☆☆
难度	★★★☆☆

乌冬 虽然战斗画面比NDS要好，可进化度并不大，感觉并没有发挥出3DS的最大机能。当然，就游戏内容来说，本作可圈可点的地方还是挺多的，像是参战阵容中有不少作品都是初次参战，这些作品间的剧情交融让人眼前一亮，而故事已经完结作品的存在感也处理得比《第2次机战Z》要好。难度方面十分迎合大众，只要不是刻意挑战极限通关，基本不会出现卡关现象。而对于想挑战难度的玩家来说，《残局机战》则是最好的选择，不过本作的《残局机战》被做成了DLC来卖，不得不说NBGI实在是太不厚道了。 **8**

阿鲁 游戏整体难度不高，再加上没有熟练度的设定，让攻关过程略显乏味；虽然加入了语音，但画面方面没有明显进步，在游戏中难以见到大魄力的战斗动画。 **7**

白菜 语音的加入让这款任氏掌机上的原创机战分量重了不少。但是熟练度系统的缺失又让游戏难度下降，未免美中不足。战斗画面迫力稍欠，希望下作能够改进。 **7**

■スーパーロボット大战UX■卡带
■NBGI■S·RPG■战略角色扮演
■2013年3月14日■1人■无对应周边

路易的鬼屋2



本作是一款以马里奥的兄弟路易为主角的冒险解谜游戏，玩家要操纵路易在充满鬼怪和机关的鬼屋中冒险，利用吸尘器、手电筒等道具来灵活解谜。

总分 25

解谜	★★★★★
怀旧	★★★★☆
耐玩	★★★☆☆

铭风 游戏的感觉和前作十分相似，继承了前作的操作和幽灵捕捉方式，很容易上手，不过吸收怪时的手感并没有前作好。本次一共会出现五个鬼屋，场景种类的增加和能让隐藏物品出现的黑暗手电，都让解谜这个最主要的游戏内容丰富了不少。和前作一路探索的设定不同，游戏以任务的形式来推进剧情，并且下屏地图有诸多提示，这让游戏时的步骤和目的都非常明确。宝石等收集要素和评价系统，增加了反复挑战关卡的动力。联机模式十分欢乐且可以让无卡玩家参与，可谓良心，缺点是即便如此耐玩度依旧不是很足。 **8**

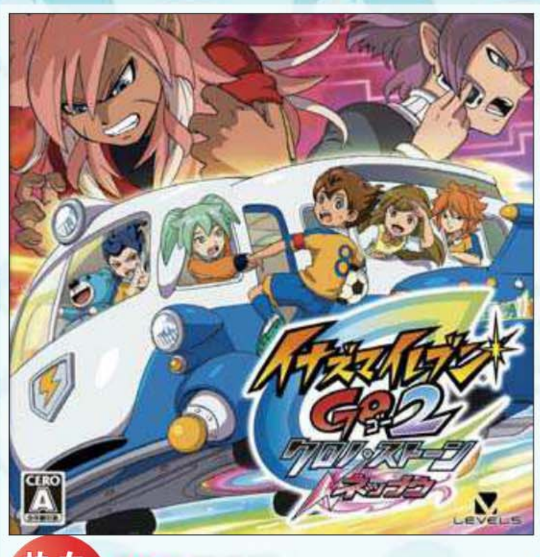
LIKY 解谜部分设计得非常巧妙，一些不起眼的小细节往往隐藏着谜题的关键，不靠任何攻略或提示去独自品味这款游戏会是一件非常美妙的事情。 **9**

胧月 游戏品质很高，谜题设计很精妙，但谜题一旦解明就好比窗户纸捅破，爆机一遍后你很可能难有重复挑战一遍的动力了，联机模式略微缓解了耐玩度的不足。 **8**

■ルイージマンション2■卡带
■Nintendo■A·AVG■动作冒险
■2013年3月20日■1～4人■对应邂逅通信

黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH





热血推荐 黄金眼评分 26 文 阿鲁

雷电十一人GO2 时空之石 热风·雷鸣

イナズマイレブンGO2 クロノ・ストーン ネップウ/ライメイ

3DS ◆Level—5◆日版◆2012年12月13日◆1～4人
◆5500日元◆对应邂逅通信/无意识通信

游戏时间：50小时以上 RPG 角色扮演·收集育成

重视必杀技

从NDS平台的初代到如今的最新作，“《雷电十一人》系列”早已实现了掌机平台跨世代的飞跃。随着机能的提升，音画质量自然水涨船高，这对于该系列来说是非常重要的一个进化。说起“《雷电十一人》系列”，丰富的养成收集要素和华丽的必杀动画是游戏的两大卖点，其中必杀动画更是游戏的重中之重，为了欣赏必杀而接触该系列的玩家绝非少数，因此画面的进化对该作品来说有着非常重要的意义。厂商似乎也抓住了玩家偏爱华丽必杀技的心理，和前作相比，本作中全新的必杀技数量不少，更是加入了需要极限合体后才能发动的限定必杀技，大大满足了玩家的胃口，比赛的胜负先放在一边，把各种必杀技看个痛快才是王道！为了配合这一点，厂商更是想出了各种方法，比如在比赛中插入大量剧情以及固定事件来触发发动必杀的时机、在流程中穿插大量动画并把动画化的必杀技表现出来，让整个流程玩起来更有在欣赏动画的感觉。不过这种做法也有不好的地方，总体来说就是让游戏玩起来不连贯，有时候穿越几个场景就来一段剧情，我明明只是想去商店买个道具而已……在比赛时也是需要通过满足各种条件来触发剧情后才能继续下去，教练，我只是想好好踢一场球啊！

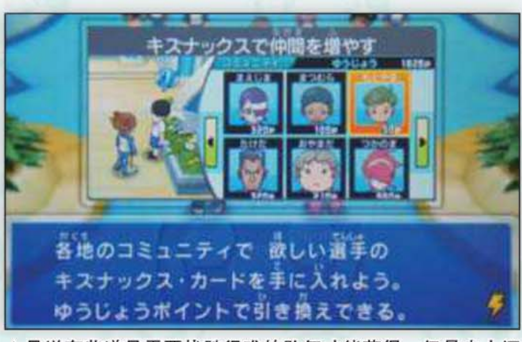


▲游戏的画面确实有很明显的进化。

丰富的收集要素

谈完画面后再来谈谈系列的另一大卖点——收集要素。球员是游戏的核心，同时也是收集的核心，每部作品中都有大量的球员供玩家收集，而收集的方式也随着作品的更新而不断变化着，总体来说还算有趣，而且花费大量精力招募到自己心仪的球员时那种成就

感还是很高的。随着系列的不断发展，除球员外的其他收集要素也慢慢多了起来，从最早的必杀技到如今的照片、话题、道具、化身等，《GO2》中还把标题名中的时空之石给加了进去，让游戏中的几乎每一个地方都隐藏着各种要素，这种以不强制的手段让玩家自愿逛完游戏中的每一个角落的做法，个人持肯定态度。不过随着收集要素的增加，球员收集的难度却反而下降了，以前为了招募一个球员，不但要开启其招募信息，还要满世界去寻找其踪迹，找到后甚至还需要进行比赛，胜利后才能将其收入队中，而现在只需要找到指定的收集物品后就可以用友情点数直接买到，虽说有些球员的招募条件比较复杂，但只要有足够的耐心刷道具和刷点数就不是问题，失去了以前探寻的乐趣。



▲虽说有些道具需要战胜很难的队伍才能获得，但是本人还是更享受以前满世界找人的乐趣。

喜忧参半的进化

系列自初代之后，几乎每一款新作都有着非常明显的进化点，具体体现在比赛的系统上。从NDS时代的热血模式、连携射门、必杀战术，到3DS上的化身、化身武装、极限合体，似乎每一款新作都给玩家们带来了全新的体验，但事实上这种进化并没有达到想象中那么好的效果，从以往的作品来看，很多时候为了体现新系统，结果让旧有的一些基础系统变得鸡肋或是做出一些不合理的改动，最具代表性的就是GP消耗率的变化，在NDS时代，GP的消耗量几乎每一作都不同，更是有过从大量消耗到几乎不消耗的经历。而且每一作的新系统往往都有着非常抢眼的表现，抢眼到玩家很难看到新系统以外的其他东西，这一点在3DS上的两部作品中尤为明显，自从有了化身之后就开启了“无双时代”，使用化身后一路猛冲射门就可以得分，还有多少人会想到那个通过走位骗守门员远离球门后传球给同伴射空门的年代？当然如今就算这样干了也没多大用处，在这个人人都会必杀技的年代，即便守门员离球数米远，也可以通过必杀技覆盖的超大范围瞬间移动到足球的面前，华丽的动作一摆球就被拦下来了；除了射门外，又有多少人记得用必杀战术来制造优势？如果不是对手偶尔会使用必杀战术来突破，恐怕我都已经忘了还有这个系统的存在了。《GO2》的进化点在于化身武装和极限合体，前者是对化身系统的进化，而后者则是化身系统的另一个版本，于是在这款作品中，玩家可以更加肆无忌惮地开无双了，虽然化身和极限合体的开启都有同场最大使用人数的限制，但两个系统所限制的角色并不重合，因此经常可以出现场上一半的人都跟打了鸡血似的，闪烁着奇异的光芒，在这个全民无双的时代，如果你不会化身或极限合体，那下场就是被无情地碾压。自从全民进入必杀技时代后，普通技能基本就只起到消耗对手TP槽的作用了，如今全民进入化身时代后，普通技能连最后的作用都快被磨灭了，因为现在都直接用必杀技来消耗对手的TP槽了（化身武装后使用必杀技不消耗自身TP槽）。作为一款系列作品来说，有进化固然是好事，但如果为了进化让原有的一些东西反而退化了就得不偿失了。



▲这年头，你不会化身都不好意思跟人打招呼。

便携领域

最近通过iPad下载App Store中的应用时，速度有了明显的提升，虽然一开始以为是自己的错觉，但后来看到“苹果中国内地下载速度提升10倍”的新闻后才得以确信，这真是好事一桩。另外，网络红人罗永浩基于Android系统的“锤子ROM”终于在3月底公布，发布会召开得热热闹闹，但事后网络上的评价却褒贬不一，不过是骡子是马，还要等到6月15日该ROM正式提供下载的时候才可以见分晓了。



三星发布Galaxy S4，Android手机新旗舰诞生



目前在使用Android系统的便携设备制造商中，最大的赢家无疑就是三星了，其旗下的“Galaxy S系列”更是成为Android手机的最强代表，知名度和普及度甚至超过了Google自家的“Nexus系列”。

所以3月发布的这款最新的Galaxy S4就成为了不少人期待的产品，而且大家也都希望这部手机可以带来一次革命性的震撼。不过比较遗憾的是，这次的S4除了将屏幕增至1080P分辨率的5寸屏幕、使得PPI达到了400+之外，明显的提升并不多。根据上市地区的不同，处理器也分为采用Exynos 5和Snapdragon两种，机器还配备2GB的RAM内存，内置的ROM大小分为16GB、32GB和64GB三种，除此之外，该手机还配有1300万像素的后置相机和2600mAh的电池，值得一提的是，比起如今新手机清一色的不可更换电池设定，S4依然坚持采用可更换电池的设计，这样的设定应该会为机器赢得不少加分。

传闻中的眼球追踪功能和之前网络上流传的有些差别，文件卷动功能是透过脸部辨识来完成的。“Smart Pause”才是利用眼睛完成的浏览。这个功能简单来说，就是当用户的眼睛离开屏幕时，手机自动暂停影片的播放，而当眼睛再次盯着屏幕的时候，影片会再次开始播放。

机器的正式发售日期将在今年4月，也就是说当大家看到本辑的“便携领域”时，就已经有人可以用上这部Android新旗舰手机了。

Havok公司推出全新便携游戏开发引擎

在今年的PlayStation Meeting 2013发布会上，Havok公司展示了面向PS4平台的游戏物理引擎技术，而在3月底，该公司代表在GDC大会上再次宣布了全新的游戏开发支持引擎——“Project Anarchy”。

这是一款专为便携设备游戏而设的跨平台开发引擎，它能为开发者提供物理引擎、动画、AI 等方面的开发工具。同时 ，Project Anarchy还整合了Havok公司的Vision引擎，并且为开发者准备了“游戏小样”及示范教程。希望在这个引擎的帮助下，我们能早日看到更多精彩的游戏大作登陆便携设备。



苹果注册新专利，便携设备可安全跌落



智能手机的屏幕越做越大，随之而来的问题就是无论屏幕多么坚固，一旦失手跌落就很可能碎掉——起码屏幕摔碎的可能性非常之高。

不过苹果新注册的一项专利或许有望改变智能手机的命运，该专利号称能通过“改变电子产品的重心”来改变它的掉落轨迹和撞地姿态，从而以较小损伤的代价避免惨剧。装置内置的各种传感器可以在下落发生时迅速测量出一系列数据，计算出可能的碰撞位置，再根据此预测进行重心调整。虽然肯定比不上从高处摔下的猫咪每次都能成功四肢着地那般灵巧，但总归能让手机摔得不那么“壮烈”。

虽然不知道何时才能真正见到拥有该功能的手机，但是苹果已经抢先注册了专利，所以其他手机暂时就不要期盼这个功能了。

《圣斗士星矢》游戏新作将登陆iOS

《圣斗士星矢》是日本著名漫画家车田正美的代表作，以希腊神话为背景的故事曾在少年漫画爱好者中掀起过热潮。细细一算，本作问世至今已有将近30年的历史了，但是人气依然居高不下。

再这样的背景下，这款名叫《圣斗士星矢 终极圣战》的iOS游戏也被《FAMI通》公布了出来，本作的类型是卡片









RPG，由著名的社交游戏厂商GREE与开发商AltPlus共同打造，此前二者也曾为SE开发过iOS平台的“《浪漫沙加》系列”游戏。据悉，本作将忠实再现原著的经典情节，“天马流星拳”、“钻石星尘拳”和“庐山升龙霸”等耳熟能详的招式也会逐一登场。

游戏将在4月中旬正式上架，游戏届时将采用免费下载、道具内购的盈利模式，首发平台为iOS，后续将推出Android版。

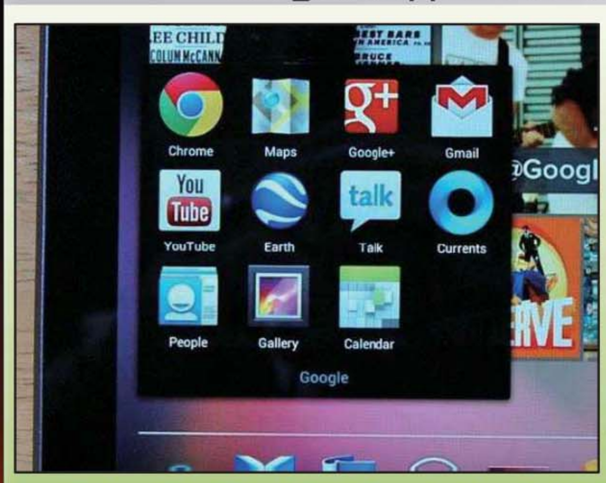
卡牌大作《万智牌2014》今夏登陆iPad



一年一度的“PAX EAST游戏展”3月底在美国波士顿拉开序幕，展会上的一个好消息就是，开发商Wizards of the Coast正式公布了卡牌大作《万智牌》的续作情报，新作《万智牌2014 旅法师对决》（Magic 2014: Duels of the Planeswalkers）确定将于今年夏天登陆包括iPad在内的各大游戏平台。

作为去年发布的人气作品《万智牌2013》的续作，《万智牌2014 旅法师对决》仍然延续了系列一贯的卓越策略传统，在此基础上还提供了庞大世界观和丰富的剧情，另外，还有新增的10张Deck牌、15场对决战，以及一系列新的谜题等待玩家去体验。

Google成App Store最大应用提供商



根据应用调查机构App Annie的市场数据，Google目前已经成为苹果应用商店App Store中的第一大发行商，而在Android应用市场Google Paly中，Facebook则力压Google的应用夺得下载头名。这家应用分析公司在3月公布了今年2月非游戏应用程序的排名情况。截至去年12月，苹果公司自家的应用在App Store的下载量还排名第一，但是进入2013年以来Google便超越了苹果，并且在2月维持头把交椅的位置。

其中，“YouTube”和“Google Maps”是2月份App Store下载量最大的两款应用程序。对Google来说这是一场意义重大的胜利，这两个应用程序之前一直都是在iOS设备上预装的，但是随着苹果开发并推出自己的地图应用后，这两个应用都被剔除了出去。

不过Google在App Store享受成功的同时，却在自家的平台上却遭到了Facebook的挑战，后者目前有4款应用程序登陆Google Play，其下载量在该市场占据首位，Google自己在Google Play上发布了62款应用程序，但下载量只排在第二。Facebook的核心应用程序、“Messenger”和“Instagram”占据Google Play上5大非游戏应用程序的3席。



“雷人”iPhone配件大合集

从2007年iPhone发布以来，iOS设备的普及程度与日俱增，在苹果取得成功的同时，iOS设备背后产业链中的大小厂商也纷纷希望能够从中分一杯羹，因此市面上才出现了种类繁多的iOS设备配件。在这些iOS配件产品中，有些的确非常实用，甚至能够进一步挖掘iPhone的使用潜能，但另外也有不少配件的出现让人感到啼笑皆非，我们就来慢慢看看吧。



1. Tactile Plus Stickers

售价仅为7美元的Tactile Plus Stickers的作用，就是让玩家游玩那些要用到虚拟按键的游戏时，让iPhone变得更有手感。该产品由两套方向按键和八个独立的功能按键组成。在不想使用的时候，可以将之轻松取下。

虽说这样的产品有一定的实用功能，但该产品在实际使用的时候效果不甚理想，而且让iPhone变得极为难看。对于部分iPhone游戏的死忠玩家来说，该产品或许还有用武之地，但遵循简单化理念才是iOS平台游戏的主流，所以总的来说这东西还是有些“雷人”。

2.Mobigrip

Mobigrip是一个简单的手机防摔工具，用户可以把它粘在iPhone或者iPod touch背后，再把小绳圈套在手指上避免手机跌落。虽说用户不小心摔坏手机的确是一个令人头疼的问题，但给的iPhone套上一个“项链”真的是最好的解决办法吗?

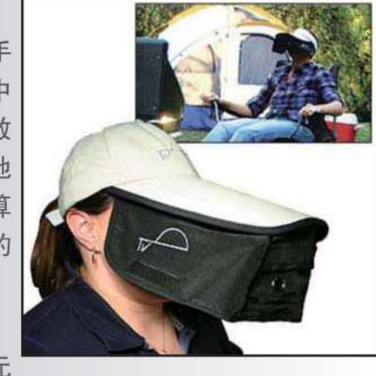


3. iPhone Holster

这个名叫“iPhone Holster”的工具最不合时宜的出现场所，应该就是在银行里了，这时候用户不经意地伸手去拿自己的iPhone的话，可是会被人误认为要掏出枪支之类的。总体而言，这个售价40美元的包包会让佩戴者看起来愚蠢无比，就像图片中的这位一样。



4. TV Hat



所谓的“TV Hat”，其实是可以允许用户以解放双手的方式，一览无遗地观看自己的iPod touch或者iPhone中的视频内容的周边。而且这个TV Hat还内置了一个屏幕放大镜片，可以使视频放大最多2.5倍，真正让用户随时随地尽享影视乐趣。而且TV Hat的售价仅为30美元，确实不算太贵，只不过这东西的造型除了“雷人”实在想不到别的形容词了，还好它能完全挡住你的脸……



5. Phone Fingers

官方售价仅9.9欧元的Phone Fingers的设计初衷是避免iPhone、iPod touch和iPad的屏幕刮花或沾染上油腻的指纹，而且它也确实可以让iOS设备避免油污和肮脏的侵扰，但是无论如何这东西都让人有种“多此一举”的感觉，除了有极度洁癖的人之外，真的不知道有几个人会喜欢它。



熊猫公交



类型：旅行	厂商：futurefleet
价格：免费	版本：中文版

iOS

与普遍风格严肃的同类应用不同，“熊猫公交”在设计上采用了年轻化的元素，初入界面看到的漫画式简介令人好感倍增，也瞬间拉近了用户与其之间的距离。除此之外，得益于优秀的版面安排和视觉效果，尤其是大色块的站牌设计，令整个应用增添了时尚气息。

进入应用主页面，如果一开始用户进行过定位设置，在这里就会自动出现位置最近的三条路线。彩色的站牌设计大方简单，站牌上简洁明了地标识出线路名称、发车时间间隔、发车点以及站点距离等基本要点。点击站牌后会出现对应的信息，并在地图上以显眼的彩线标识出完整路线，每个站点也会以圆点的形式表现出来。此外，地图上还会以虚线标识出用户和站点之间的最近到达路线。

另外，不要担心坐过站，本应用支持到站闹铃提醒，用户可以设置一个或多个闹铃提醒，这个功能在用户身处陌生城市搭乘陌生公交的时候还是非常实用的。说到陌生城市，对于经常出差的用户，以及旅行爱好者来说，“熊猫公交”绝对是值得一试的，因为其中涵盖全中国超过300个城市的公交信息，重要的城市以及旅游城市一个不缺。

总的来说，这款应用以设计取胜，出色的界面、实用的功能、简介的信息令其在同类产哦中脱颖而出，希望后续能够继续进化，加入更多准确实用的公交信息。







织图

iOS

Android



类型：图片	厂商：织图开发团队
价格：免费	版本：中文版

“织图”是一款图片编辑与拍照结合的有趣应用，用户可以编织图片视界，实现全新的图片显示方式，带给用户立体的浏览体验。“织图”面向的不再是单张图片，而是通过用户轻轻松松地拍摄和编辑多张图片，实现全新的图片浏览方式。本应用可以让你以全新的方式分享心情、分享美丽的全景、分享生活中的点点滴滴。

通过拖拉编辑，用户可以不需要切换网页和图片,只需在一张图片内就可以看完所有相关图片。此外，用户还可以边走边拍，把拍下的图片即时编辑，然后保存在网络上。保存下来的图片可以添加上地理位置、标签、描述和封面等信息，并且可以把编织好的图片群分享给自己的好友。

实际使用了一下，纸鸢发现图片的叠加浏览方式还是比较新颖的，虽然算不上什么突破性的技术，但是一次性可以观赏多张图片还是让人觉得轻松不少，加之iOS、Android平台的互通以及和微信、人人网的无缝结合，算是国内一款非常不错的图片软件了。









iOS

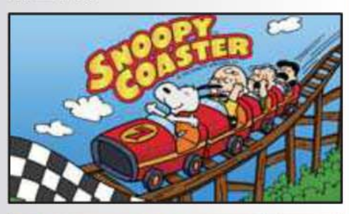


史努比乐园

Snoopy Coaster

■ Chillingo ■ ACT ■ 6元 ■ 英文版

《史努比乐园》最大的亮点是结合了漫画原作的特色，利用简单的漫画线条，将游戏场景细致地表现出来。游戏中，玩家控制的过山车上的乘客，正是来自漫画原作中的各个角色，排头位置的当然是史努比，后面还有查理布朗等耳熟能详的《花生漫画》角色们。







游戏中，史努比和朋友们乘坐的过山车高速穿梭于各个童话场景中，游乐园、农庄、戈壁、树林无所不有。一路上除了欣赏风景，还有很多有趣的小玩意作伴，例如轨道上的风筝、气球和空中飞行的鸟儿，这些小玩意都可以用车头撞下来，获得额外加分。游戏全程也有大把的金币收集，不用太在意这些金币，因为永远不可能收集完，反倒要留心路面状况，控制过山车及时起跳。点击屏幕可以让过山车跳跃起来，上下滑动可以切换轨道，从而收集更多金币和特殊道具。另外在穿越环形轨道的时候，手指紧跟着在画面上画圈，可以让过山车多转几圈直到拿满积分。越往后的地图地形变化越多，各种断层和悬崖都需要玩家快速反应。过山车不慎坠落一次，就会损失一个修理工具，当三次修理机会用完，游戏也就结束了。游戏中每完成三项目标就会得到奖励，过山车会变长并且加入更多伙伴。另外还有高速喷射器、金币磁力器、火箭等辅助道具，利用这些道具可以令游戏变得更加有趣。

Android

吃豆人锦标赛

Pac-Man +Tournaments

■ NBGI ■ ACT ■ 免费 ■ 英文版

1980年问世的经典街机游戏《吃豆人》已经33岁了，3月底，NBGI在Google Play中推出了这款经典游戏的Android版，并且以免费下载的形式向所有Android设备提供。

在《吃豆人锦标赛》中，囊括了玩家最为熟悉的“经典迷宫模式”，另外还加入了“锦标赛模式”以及作为Android最大卖点的“新版迷宫模式”，当然基于网络的全球排名系统也是这次的亮点。游戏本身的操作简单易学，点击屏幕任何一个地方即可开始游戏，并且通过手指在屏幕上的移动来控制吃豆人的前进方向即可。

尽管NGBI选择了在Google Play中免费提供本作的下载，但是最初的下载版只有经典版的迷宫模式可以供玩家们游戏，其他几个模式都需要游戏中的金币来换取，当然了，金币除了游戏过程中产生的之外，就要花钱内购了。目前0.99美元可购买10个金币，1.99美元可购买25个金币，而99.99美元则可一次性购买500个金币。金币的用途除了开启更多的游戏模式、让玩家体验到更为完整的游戏之外，还可以用来购买地图，NBGI还承诺会定期提供新的游戏地图。

值得一提的是，本次的《吃豆人锦标赛》选择了在Android首发，尽管未来本作也会登陆iOS，但是截至完稿前还是只有Android用户才能玩到本作，NBGI表示，由于Android是目前世界上普及率最高的便携设备系统，所以他们选择首先在Android上推广本作。





进入立体的世界！

三次元空间 3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持 苍穹

2、3月的掌机游戏大潮着实让人在金钱和时间方面都捉襟见肘，眼看着已经迈入春暖花开的4月，不少玩家却仍在填前两个月的“老坑”。近期《掌机王SP》上也是攻略满载，加页、送别册等形式都挡不住各路“超页大神”们泉涌般的文思。于是本次“三次元空间”也就没有篇幅推荐下载游戏了，不过下辑会为广大玩家一次性奉上《联合02》中3款游戏的详细介绍，敬请期待！

3D短波

3月18日 GAME

《立体动物之森》于当天放出了免费的1.1版更新补丁，该补丁主要修正了启动游戏、进入派出所时有可能出错的情况，以及其他一些BUG。在游戏卡带插入卡槽的前提下启动任天堂e商店，系统就会自动提示下载补丁。今后e商店提供的数字版游戏也全部以1.1版为准。



►更新完成后在标题画面下屏幕的右上角会出现『Ver.1.1』字样。

3月19日 GAME

e商店日服少见的在周二进行更新，《联合02》中的作品、由稻船敬二负责开发的《蝼蛄战车》正式上架。游戏的时代背景设置在二战时期，一支战车部队突然凭空消失，军部高层以为他们皆已战死，事实上这些士兵和战车都缩小了，而自然界的各种昆虫则成了他们的新敌人。除了这款下载游戏之外，e商店还上架了《和奈奈美一起学习》等3款学习软件。



3月21日 GAME

e商店美服仅更新了一款《罗拉的数学训练》，该教学软件是提供给3～8岁的儿童奠定算数基础的，共分为三个难度级别。所有的算术题目都是以迷你游戏的形式呈现的，共有19种游戏类型，能够吸引儿童的注意力，达到寓教于乐的目的。



►熊猫罗拉是该软件的代表形象。

3月27日 GAME

e商店日服共有3款下载游戏上架，《宇宙船达维号》是《联合02》3款游戏中的最后一款，由麻野一哉负责开发、我孙子武丸撰写剧本；《3D超级摩托车》是SEGA经典街机游戏的3D重制版；《碎魂》就是去年9月率先登陆美服的《破碎的灵魂》，该作凭借双屏展现平行世界的创意以及不俗的手感获得了玩家的广泛好评。



▲宇宙船内暗藏着的未知生命体究竟是……？

3月30日 EVENT

东京国际展示场召开“纸盒战机·雷电十一人GO 粉丝感谢祭”，共有约1万2千名观众到场，规模相当宏大。Level-5的社长日野晃博亲自到场，为广大玩家带来了《雷电十一人GO 银河》、《纸盒战机大战》以及《妖怪手表》这3款3DS游戏的最新情报。在本次活动上还进行了“超绝游戏锦标赛”的决赛，比赛项目包括《纸盒战机W》（PSP/PSV）、《纸盒战机 爆 加强版》（3DS）、《雷电十一人GO2》（3DS）、《雷电十一人GO 强袭者 2013》（Wii），而优胜奖赏中除了有奖杯、签名CD、剧本外，甚至还有在游戏新作中登场、夏威夷旅行这样的诱人奖励。



▲日野晃博和松风天马的声优寺崎裕香。



▲两位小选手在比赛前握手致意。

4月1日 EVENT

任天堂在愚人节当天召开了一次小型的网络直播会，主要介绍即将推出的下载游戏《西部旋转侠 最后的保镖》和《满载！生物作成 创造》，两款游戏都是e商店中人气作品的续作，将在4月10日上架。值得一提的是，任天堂首次针对下载游戏推出了供零售店销售的“下载卡”。此外，岩田聡社长还公布了免费摄影软件《一起照相 超级马里奥》，官方也会于4月23日配合该软件推出带有AR功能的e商店充值卡。



▲输入卡片背面的序列号就可以直接下载。



▶带AR功能的充值卡令其更具收藏价值。

4月3日 GAME

e商店日服更新，3款全新的下载游戏分别是《每度 菜鸟将棋》、以及“简单下载系列”的第9弹《密室逃脱 电视台紧密追踪24小时篇》和第10弹《花心男友 圣诞节中止通知》。



▶4名全新的花心男友，准备好证据糊他们一脸吧！



没想到《灵魂献祭》还没打完，《讨鬼传》又凭空冒了出来，4月2日试玩版突然就放了出来，小编们又热闹地凑到一起联了几盘，感觉也还可以，最近PSV上的联机游戏还真一个接一个，让人有种玩不过来的感觉，而已发售的《灵魂献祭》也开始后续DLC，内容也挺丰富，PSV玩家们最近应该能玩得很开心吧。

《灵魂献祭》DLC内容丰富 第一弹4月4日提供

相信已经有不少同学已经将《灵魂献祭》爆机了，那么后续的DLC一定是大家最期待的内容，索尼官方不久前公布消息称，《灵魂献祭》的第一弹DLC定于4月4日开始免费提供（大家看到这条新闻应该已经可以下到），而内容也相当丰富，不仅会有新BOSS、新地图、新禁术，还会追加许多新功能。

这次会新增两名新BOSS，分别是无头骑士デュラハン和魔树ベヒモス，新地图是歌利亚迷宫，玩家要在这里与无头骑士对决。新增的禁术名叫ベルセルク，会以魔法使的大脑为代价发动龙卷风，使用后的代价是无法辨别自己的魔法，即无法确定哪个按键对应哪个魔法。

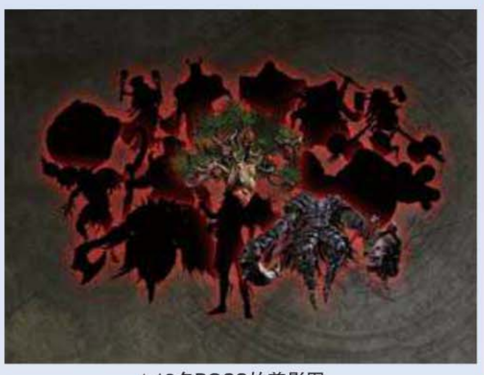
在新机能方面，厂商加入了很多细节上改进，包括：

■没有Wi-Fi环境下可以通过PS3“Adhoc・Party”功能让PSV上网共斗，类似于《MHP3》的联机方式。
■可以通过AR卡进行魂的收集，收集的魂会变成眼泪。
■每天可向推特和Facebook“投稿”。
■发动远距离魔法时在锁定对方的情况下也可以回避。
■追加进入设定画面的功能。
■追加改变镜头移动速度的功能。
■在需要长按键才能发动魔法时，不仅是右摇杆，方向键也可以调整视角。
■任务结束后的画面中，不仅能看到供物报酬，还可以看到取得的魂和气。
■联机游戏时，就算不退出房间也可以去获得魔法书的眼泪。
■在按键配置中可将R键和×键互换。
■心眼或人魂模式下，魔物和玩家的体力以不同的形式来表示。
■战果统计中追加多个诸如“优れた足止め役”对支援系玩家有利的战果。
■游戏屏幕上方追加显示指南针。


▲无头骑士有自虐倾向，战斗中会攻击自己的身体来获得力量提升。


▲太过喜欢果物而让自己都变成果树的魔物ベヒモス。

索尼还公布，在4月中以及接下来的5月和6月还会陆续有新DLC提供，而且将会有更多的新BOSS登场，总共会有13名，并官方还公布一张BOSS剪影图，可谓吊足了玩家们的胃口，看来大家还能在《灵魂献祭》的世界奋战好长一段时间了。


▲13名BOSS的剪影图。

《武士与龙》上线一周年，港服更新中文版

免费的社交型游戏《武士与龙》已经上线一周年了，最近有关这个游戏有不少好消息，首先是港服3月27日的更新中，游戏开始正式对应繁体中文，对国内玩家来说这无疑是个天大好消息。该游戏早在两个月前就已登陆港服，但只有日文和英文界面，而现在更新后，玩家只要将PSV的系统语言设定为中文，游戏就会立刻显示为繁体中文了，只是目前似乎还存在一些汉化不完全的小地方，期待以后的版本会进一步完善。


▲全中文的界面看起来就舒服多了。

而除了对应中文外，世嘉也在开展庆祝一周年的纪念活动，游戏会与《初音F》以及《灵魂献祭》展开联动，各种珍稀的《初音F》、《灵魂献祭》卡片会在《武士与龙》的游戏中登场，从3月27日到4月10日之间，玩家只要连续登录《武士与龙》的游戏就有机会获得它们。其中，《初音F》主题卡片的共有13种，其中还包含刚刚解禁的“神话族”卡片，相当珍稀，而《灵魂献祭》的卡片有4张，其中一张绝对要把人雷倒，竟然是制作人稻船敬二。





▲很稀有的初音卡片哦。





▲连稻船“蜀黍”都成了卡片，太欢乐了。

自制固件TN-V发布，已能完整模拟PSP

PSV自制固件的作者——来自Wololo网站的知名黑客Total_Noob，之前曾公布消息会在3月的某天放出他的最新成果——6.60 TN-V，他并没有食言，3月15日软件如约放出。6.60 TN-V最大特点就是完整模拟了PSP的整个系统，我们可以在PSV上使用PSP的XBM菜单、运行PSP ISO、加载插件，当然还包括有恢复菜单和VSH菜单，一切操作就跟使用PSP一样，这是PSV破解史上一个重大的进步。4月2日，Total_Noob又放出了TN-V V2，修复了一些问题和错误，并增加了一些功能和加强了ISO的兼容性。由于目前还没有新的漏洞游戏公布，所以要安装该自制系统你还得用以前那一套，即你的PSV必须保证在2.02固件以下，然后利用《尤诺纸牌》（UNO）等游戏的存档漏洞，有条件的玩家可以试用一番。


▲TN-V完整模拟了PSP的系统。

本月PS+免费游戏情报（3月21日～4月17）

3月21日开始，各服的PS+免费游戏又进行了更新，其中美服和欧服较为给力，比如美服新增《魔界战记3 回归》（PSV），《僵尸大亨2》（PSV）、《灵魂能力 破碎宿命》（PSP）3款游戏；欧服新增《潜龙谍影 HD》和一款名叫《Puddle》（PSV）的益智小游戏；而日服不知为何本月没有更新，依旧是上月的那些免费游戏；港服也比较沉寂，只新增了一个《绝对英雄改造计划》的PSP游戏。



文 胧月
美编 澄香

真·女神転生IV



乌戈

『在神之慈爱下，让我们共同祈祷见证眼前的和平永世长存』

声优 多田野曜平

以神的名义统治国家的人

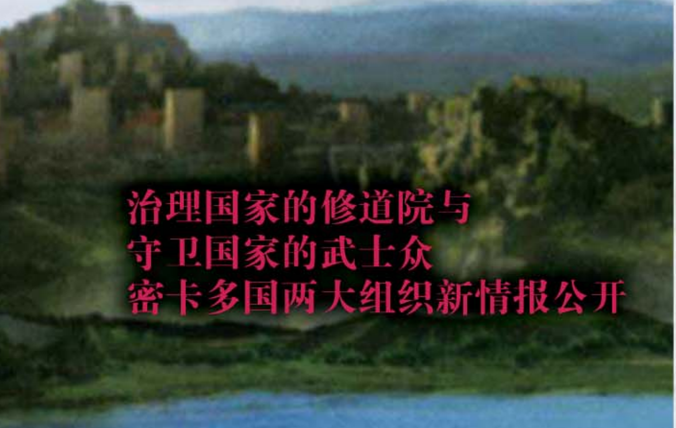
年纪轻轻就坐稳了修道院长的宝座，现今也不过40来岁。待人态度非常高压，缺乏人情味，因此遭到武士众的厌恶。

▼霍普率领的武士众与治理国家的修道院之间是怎样的关系呢？

《真Ⅳ》的主机同捆版实在诱人，不仅外观漂亮，价格也相当厚道，从来不买限定主机的胧月这次都有些动心，不过目前官方还没有公布预订方式，暂且观望一下吧。真决定买的话，还得把原先那台3DS出掉。言归正传，本次“前线”的新情报围绕东方密卡多国的重要人物们展开，此外主人公一行所使用的恶魔召唤终端也进一步有了详情。



相关报道：Vol.192 P32/Vol.196 P104/Vol.198 P58		3DS
RPG	角色扮演・收集育成	
真・女神转生Ⅳ		
真・女神转生Ⅳ		
Atlus	日版	预定2013年5月23日
1人	6980日元	对应邂逅通信



治理国家的修道院与守卫国家的武士众 密卡多国两大组织新情报公开

故事发源于东方密卡多国

一派中世纪欧洲景象的密卡多，是主人公诞生的丰饶国度。该国的特设机构“武士众”，暗地里担负着与恶魔作战的使命。恶魔的存在事实并不为公众知晓，秘密执行任务的主人公一行，旅途上遭遇了各式各样的人物。随着事态的逐步发展，他们渐渐被卷入神魔战争的巨大漩涡之中……

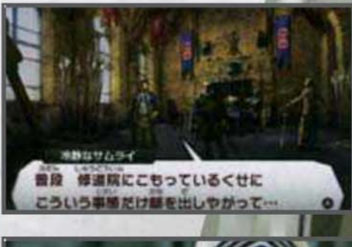




▶在国家修道院主办的护腕仪式上，主人公没有任何准备地被选为武士众，其中又隐藏了什么内幕呢？

施展神权的国家修道院

修道院作为神的代理人总领着密卡多国的大小事项，他们在为民众授以“天意”的同时，也进行着研究工作，通过新的教义加强自身统治。由于做法过于傲慢，引起过武士众组织中部分人物的不满。



『恳请你务必向我们的同胞伸出救赎之手，这同样是为了我国的新千年……』

嘉碧

声优 田中敦子

乌戈的部下，作为其得力的左膀右臂负责各项事务。她的升职异常迅速，几乎没有人知道她的真实面目。需要注意的是，她的声优与之前介绍的神秘黑武士同为田中敦子，二者是同一人物的可能性非常高。



武士众成员
护腕中的妖精

巴洛乌斯

声优 甲斐田裕子

护腕是修道院赠与武士众的特殊装置，内含高度发达的技术，事先安装好的恶魔召唤程序可召唤出强大的己方恶魔。巴洛乌斯是连接武士与恶魔的门户，是不可思议程序的神奇领路人。

妖精巴洛乌斯 向武士众提供支援

▲拥有了护腕后，主人公便可对己方恶魔（仲魔）予以管理，而巴洛乌斯会协助其管理工作。

护腕中安装的调整程序，拥有人型的虚拟形象，为武士众的行动提供指南。密卡多国的人们将其认知为『居住在护腕中的妖精』。

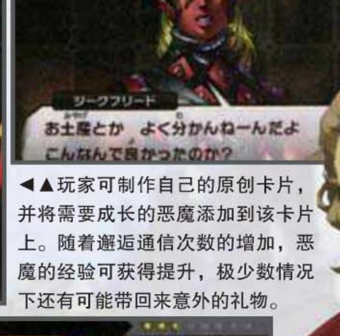
护腕中提供

展示并育成仲魔的“数码恶魔服务”

护腕拥有独立的社交式网络功能，即“数码恶魔服务”（Degital Devil Service）。该功能让玩家之间邂逅通信，展示主人公的资料和恶魔。连接数码恶魔服务后，自己的恶魔同样能获得成长，还可与其他玩家的恶魔“无差别合体”。







◀▲玩家可制作自己的原创卡片，并将需要成长的恶魔添加到该卡片上。随着邂逅通信次数的增加，恶魔的经验可获得提升，极少数情况下还有可能带回来意外的礼物。

领取任务以推进剧情发展







▶挑战任务可随时领取，用来练级以提高己方战力是最合适不过的。

主人公要从修道院以及国内的各式人物手中领取到任务，任务包括主线任务和100多种支线挑战任务，恶魔有时也会成为委托对象。







K

声优 秋元羊介

密卡多城内酒场的任务发布人，玩家要向他领取挑战任务。他盲了一只眼睛，且左手是剪刀一般的义肢，这是其作为原武士众的战斗勋章。

支援的“妖精”

里恩·修巴尔茨

阿莉莎·莱茵弗德

艾利奥特·克雷格

劳拉·S·阿尔泽特

閃の軌跡

文 阿鲁　美编 Juxi

《闪之轨迹》再次公布新情报，这次为大家带来新角色以及游戏序盘舞台的相关介绍。

相关报道：Vol.200 P96		PSV
RPG	角色扮演	
英雄传说 闪之轨迹		
英雄传说 闪の轨迹		
Falcom	日版	预定2013年内
1人	售价未定	对应周边未定

冒险的舞台“埃雷波尼亚帝国”



主人公一行人所在的托尔斯士官学院位于帝都近郊的托利斯塔小镇，本作的故事就在这个舒适的学生小镇展开。



系列的传统要素依旧

▲作为系列特色之一的迷你游戏“钓鱼”依旧保留，并且经过3D化后全新登场。

特科班级“Ⅶ组”的同伴们

名门学校“托尔斯士官学院”新设立的特殊班级“Ⅶ组”，现在来介绍一下与里恩等人一同作战的该班级里的两名学生。

马奇亚斯的武器 **散弹枪**

能一击向前方大范围发射出大量子弹的武器。

马奇亚斯·雷格尼茨

リィン・シュバルツァー

『哼，怎么可能会输给态度依旧的贵族！』

Ⅶ组的副班长，对自己和他人都很严厉的秀才型角色。作为革新派首长的儿子对贵族制持批判态度，与身为大贵族的尤西斯处在对立状态。

尤西斯·阿尔巴雷亚

ユーシス・アルバレア

帝国四大名门阿尔巴雷亚公爵家的二儿子。虽然有着贵族般傲慢的姿态，但并无恶意，与副班长马奇亚斯水火不容，第一次见面起就冲突不断。

『呆子——就该好好地自我反省。』

CHECK 革新派与贵族的对立

埃雷波尼亚帝国被传统的贵族制度所统治，正因为如此，即便面对不断改革的革新派，贵族也有着很强的特权意识。另一方面，与企图夺取权力的革新派处在对立阶段，内战的火种正在蔓延。

尤西斯的武器 **骑士剑**

搭配传统宫廷剑术来使用的双刃剑，尤西斯的剑术是从他哥哥那里学习的，是个剑术高手。

莎拉·巴雷斯塔因

サラ・バレスタイン

主人公一行人所在的帝国名门士官学院

托尔斯士官学院

位于托利斯塔北部的托尔斯士官学院，是一所不看重学生身分进行人才培育的学校，学生中，身穿白色制服的贵族班级和身穿绿色制服的班级处于对立状态。故事从里恩身穿深红色制服分配进特殊的Ⅶ组讲起。

▲工作结束后喜欢在酒馆来上一桶啤酒豪饮的莎拉。虽然才25岁，却总是醉醺醺地抱怨自己再不嫁出去就迟了。

“哼哼，有意见的话就放马过来吧！”

Ⅶ组的班主任，对自成一派但有着恐怖的战斗力感到自豪。但是私生活很邋遢，平时很喜欢使唤人。自称nice middle（有魅力的中年大叔），不过……

特化班级“Ⅶ组”是什么？

为使用新型战术导力器“ARCUS”而设立的、实验性质的特殊班级。所属学生的选拔不分贵族和平民，里面甚至还有外国留学生。深红色的制服是其特征。

里恩 阿莉莎 艾利奥特

劳拉 马奇亚斯 尤西斯

士官学校所在的学生小镇

近郊都市托利斯塔

故事序盘的舞台，帝都近郊的城市托利斯塔。北面就是托尔斯士官学院，与学院有着同样历史感的古老街道，但并不会让人感到陈旧，反而是个让人感到舒适的环境。由于经常有学院的学生出入，也因此有着学生小镇的美誉，继书店之后，许多店铺都在这里开张了。

托利斯塔车站



▲托利斯塔的交通中心，为了提供大陆横断铁路的停车需求，车站的规模非常大，来往的人很多。

贯穿塞姆里亚大陆的大陆横断铁路站





►车站为砖块制造的、有趣的建筑物。距离帝都海姆达尔只有一个站而已。

洋溢着高级感，让人平静下来的风景



▲托利斯塔的设定画，离帝都不远的场所，街道由石块铺垫而成，街道旁种着树，绿意盎然且时尚的街道非常宽广。

▼►在小镇外，修建有在塞姆里亚大陆聚集了广泛信仰的“七曜教会”的礼拜堂。

七曜教会·托利斯塔礼拜堂





托尔斯士官学院

帝国复兴之祖“德莱科尔斯大帝”所创设，不限制入学者的身分，以育成人才为目的的士官学校。是培养贵族子弟以及有着优秀才能的平民的“名门高等学校”。

静静矗立着的旧时代的宿舍



谜之旧校舍

在茂密的丛林深处，有一座看上去像宿舍的建筑物，不过现在已经没有使用了，这里到底和故事有什么关联呢？

▲黑色的外壁充满历史感，整个建筑物给人一种威压的感觉。建筑物上方能看见闪着金色光辉的大钟。

网罗全国人才的帝国首屈一指的名校

◀▲离帝都很近，阳光明媚的托尔斯士官学院。网罗整个帝国有才能的人才，所有的建筑物都非常雄伟。

托利斯塔广播台

托利斯塔广播台的强力劲敌

虽然是以自由的报道飞速发展起来的托利斯塔广播台，但身为帝国传统的通信社“帝国时报社”对这种做法感到气愤，通过向政府控诉给其增加压力。

▲▶对音乐、新闻、体育等诸多方面进行报道，在帝国极具人气的导力广播电台。



当铺“米修特”

◀▼店内摆放着许多抵押品，其中会有非常珍贵的商品吗？



▼可以在这里购入衣服、饰品等队伍成员所需的装备品。

书店“凯因兹书房”

▲作为学生小镇不可或缺的书店，有着小说等丰富的书籍，报纸之类的也能买到。

服饰店“露·莎玫”

梵戴克学院长

ヴァンダイク

『年轻人哟，成为世界的基石——我的任务已经结束了。』

帝国军的名誉元帅，老学院长。虽然已经退役，但有着接近2米的魁梧身材和并未退步的武术，经常混在学生们的训练中，有着喜欢开玩笑的一面。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

数码宝贝世界的冒险仍在继续！



3DS 数码宝贝世界 复原 解码

デジモンワ-ルド リ：デジタイズ デコ-ド

◆NBGI◆RPG◆预定2013年6月27日◆日版

各位玩家是否还记得去年在PSP上推出的《数码宝贝世界 复原》呢？如今该作宣布将推出3DS移植版，并且加入更多新内容。在游戏中玩家要扮演主人公，与相遇的数码宝贝以及同伴们一起解决数码世界的危机。3DS版将在原有的冒险故事基础上，加入以X抗体为主题的“恸哭のX抗体篇”、以及围绕七大魔王的“策谋の魔王篇”两个全新故事，游戏内容相当于原作的两倍。另外针对PSP版的一些问题，3DS版也会对游戏中育成、战斗等各方面的平衡性进行调整，进一步提高完成度。此外3DS版将充分利用双屏的特点，将地图等系统项目置于下屏幕，让游戏界面更为整洁。本作还加入了全新的“解码等级”系统，随着主人公解码等级的提升，可以更准确地解读作为数据集合体的数码宝贝以及数码宝贝场景，让它们回归正常，并引发出数码宝贝的潜力。

既然是以数码宝贝之间的战斗为主题的冒险游戏，那么数码宝贝的收录数量肯定是最重要的一环，之前就有不少玩家抱怨《复原》收录的数量过少，一些在对战机以及动画中出现过的数码宝贝未能在游戏中登场，让人甚是遗憾。《复原 解码》相比前作增加了160种可培育的数码宝贝，登场总数达到200余种，而且还有一些过去未曾出现过的新数码宝贝。全新的数码宝贝到底是什么样的？就让我们拭目以待吧。

（文：酷洛洛）





▲3DS版将通过上下屏共同呈现游戏的世界。



▲这到底是什么数码宝贝呢？



▶快和数码宝贝一起冒险吧！

▲X抗体版的奥米加兽。

征服东土守护苇塬中津国！





本作移植自2011年发售的PC游戏《神咒神威神乐》。故事以神州苇塬中津国为舞台，讲述了建国初期各个武将拥护自己的天子而发生内乱，后来引发了东征战争，能够征服未开发的东部国土的人就能控制天下，谁知道那里充满危险，被击败的诸将采取锁国制度，将中津国封闭，然而三百年后黑暗再次从东方袭来，拥有超能力的武士和阴阳师们将如何化解这一危机？

PSV 神咒神威神乐 曙之光

神咒神威神乐 曙之光

◆Light◆AVG◆预定2013年4月25日◆日版

本作的背景设定十分深邃，构筑了一个充满日式风格的假想世界。游戏分为神创世篇、乐土血染花篇、威烈缭乱篇和咒皇百鬼夜行篇四个篇章，每个篇章都有大量个性鲜明的角色登场。游戏的画风华丽优美，让人一饱眼福。剧情则由Light的当家脚本家正田崇担任，其创造的剧本以激烈的燃系战斗而著名，看来本作也肯定会是一个靠燃系战斗推进的故事。

（文：半夏）



▲激烈的战斗是本作的看点之一。



▲优美的画风，众多美丽的女将让人眼前一亮。



海腹川背，好久不见！



3DS 再见 海腹川背

さよなら 海腹川背

◆Agatsuma◆ACT◆预定2013年夏◆日版

《海腹川背》是于1994年登陆SFC的动作游戏，其续作在PSP和NDS平台上都有登场，而这款老牌作品的正统续作将在今年夏天与3DS玩家见面。系列的一大特色是女主角的武器，这是一根前端有钓钩的可伸缩式绳索，女主角凭借它方能在高低错落的平台间灵活移动，除此之外，该武器还可用于捕捉敌人。游戏中的敌人全部是河流、海洋里的生物，包括金枪鱼、河豚等各种鱼类以及泥鳅、田螺等等。

“海腹川背”这个略显奇葩的名字相信让纵使没玩过的玩家也会过目难忘，其原意是指海鱼的腹部、河鱼的背部都是肉质鲜美之处，是一句厨房用语。该词除了是系列游戏的名称外，也是女主角名字“うみはらかわせ”的汉字写法。3DS版中除了有小学时代的川背外，还有20岁模样的川背以及其他数名可操作角色。游戏也与时俱进地设计了音乐、服装、CG等丰富的收集要素以提升耐玩度。

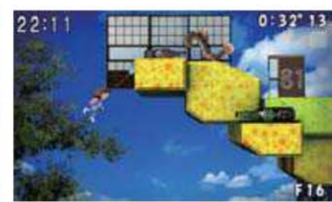
（文：苍穹）



▲女主角背着书包的经典形象依旧。



▲用钓钩勾住高处后利用摆荡继续前进。



▲前方出现了泥鳅，快点将其捕获吧！

奈亚子，PSV潜入成功！



PSV 潜行吧！奈亚子 难以名状的疑似游戏

这いよれ！ ニャル子さん 名状しがたいゲ-ムのようなもの

◆5pb.◆AVG◆预定2013年5月30日◆日版

去年热播且在今年4月推出第二季动画的《潜行吧！奈亚子》很快就要在PSV上与玩家们见面啦！原作动画由轻小说改编，故事讲述了男主角八坂真寻在某一天被谜之怪物袭击，在危机时刻被突然出现的少女所救，于是这个克苏鲁神话中的邪神——奈亚子以保护真寻为理由缠上了男主角，而真寻也从此过上了和诸多怪物、邪神打交道的日子。





▲你确定要给这只奈亚子投食？



▲两只美邪神，你要哪一只？

游戏除了收录动画第一季的内容外，原创内容更是占了全部内容的一半，除了奈亚子、克子、哈斯塔等主要角色外，珠绪、露西等次要角色的路线也有收录。本作有两大特色系统：其一是“竖旗”系统，竖旗是玩家对恋爱AVG中达成某条路线或事件时的说法，本作的“竖旗”系统则是真的有旗子出现，明确地告诉玩家接下来会进入的路线，算是对同类游戏的一个恶搞吧；第二个是“超混沌”系统，游戏中会出现老虎机一样的按钮，按钮上方的方框里会出现各式图案和关键词，三个抽选出来的图案将组成一个事件（例如：奈亚子拿着PSP揍克子），即便在多周目游戏时也能通过这个系统体会到别样的乐趣。除此之外，游戏还收录了和奈亚子一起拍照、玩克子制作的迷你游戏等其他游玩要素。

（文：阿鲁）

学生会热闹的每一天



PSP 学生会的一己之见 Lv.2 携带版

生徒会の一存 Lv.2 PORTABLE

◆角川Games◆AVG◆预定2013年6月20日◆日版

《学生会的一己之见》是由葵关南在Fantasia文库刊载的人气轻小说，今年1月改编动画的第二季《学生会的一己之见 Lv.2》播出后，本作的游戏版也将在6月登场。原作以私立碧阳学园为舞台，讲述由四位美少女和一位以组建后宫为目标的“贱男”杉崎键所组成的学生会里的各种欢乐故事。游戏版为原创故事，学生会成员们将围绕自己“游戏化”的议题进行讨论，当然游戏也会延续原作一贯的风格，讨论开始不久就会偏离主题，继而发展出各种脱线剧情。游戏为全语音，并且以男主角杉崎键的视角展开，玩家可以体验到原作中学生会的独特氛围。另外在游戏里还可以收集到谜之角色卡，通过组成卡组从而发展出各种妄想事件。

（文：乌冬）



▲事件画面非常养眼。

▲杉崎的视角经常会注意到一些“奇怪”的地方。

▶学生会讨论议题的情景。



4月1日特企
——路边社掌机要闻回顾
今天，你上当了没有？

文 豆泥丸&马修 编 马修 美编 澄香

各位《掌机王SP》的读者朋友大家好，我是路边社资深编辑豆泥丸，受同行马修邀请做客至此，给大家策划个掌机界的愚人节专题。于是本人择良辰摘吉日，斋戒素食长达两小时后、到4月1日上午11点，怀着极其清新而严肃的心情开始动笔——窗外的天气半晴不阴据说有雨，全国气温1～27摄氏度，在这个适合赶稿的好日子里，各位就请和本人一同把日历翻到从前，重温那一段段掌机领域的路边社要闻吧！

路边社要闻·非网络时代篇

众所周知，我们路边社的要闻一向容易引起话题，之所以如此是因为本社的东西普遍吸引眼球，而对于掌机领域来说，路边社要闻的多少，与整个游戏产业的发展程度以及与之相关的游戏媒体的发达程度成正比，做媒体么，最重要的是什么？吸引眼球！事情不论真假，醒目大标语往封面上一贴引人注目、外面再套个袋子不买别想看内容，这促销目的就达成了——当然也有个别死板的如《掌机王SP》，本社要闻在此书上很难见到。这是他们编辑工作没做到位，和本人无关，本人只负责此次专题。下面先看非网络时代的一些传言——嗯，先从不大劲爆的老消息着手，以防剂量太猛大伙吃不消。

Gameboy的命名人

"Boy"在掌机圈子里的意义非凡，代表着整个掌机市场中兴的开始，这就是Gameboy，被老玩家简称作GB的东西，作为掌机市场大繁荣的开始，Gameboy这个名字足以载入史册，而给赋予其名字的，一度被传为是糸井重里。

糸井重里想必很多人都不陌生，做游戏、写散文、策划广告，多才多艺，其创立的APE是任天堂的重要第二方游戏厂商，《Mother》便出自此工作室，清新的风格使得糸井重里和宫本茂一起被称为任天堂游戏健康清新路线的功臣。据说除了Gameboy，Virtual Boy和N64也都是这位多才多艺的制作人给起的名。虽说让合作亲密的第二方公司、尤其是和任天堂高层交情深厚的糸井重里给新机器命名没什么奇怪，但后来在2007年10月，在其网站《ほぼ日刊イトイ新闻》的栏目"今日のダーリン"中声明：Gameboy和Virtual Boy，都不是他所命名……

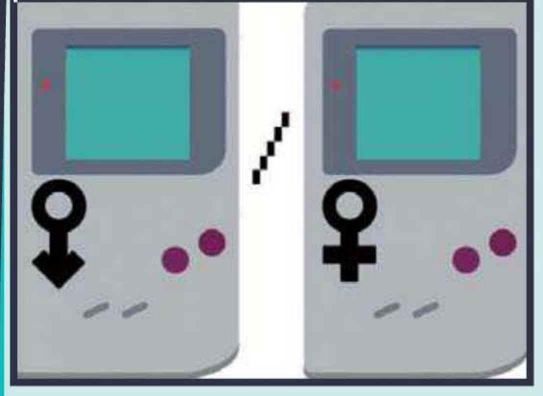


▲正在玩GBA SP的糸井重里。

马修评弹

关于糸井重里辟谣Gameboy命名这件事，出发点应该是怕埋没功臣吧，毕竟GB凝结了横井军平等开发人员的无数心血，这个成就了整整三个时代神话的掌机究竟是谁命名如今已经无从考据，而GB探索游戏本质乐趣、通过创新而非机能本身来促进电子游戏发展的理念，至今影响着任天堂，这个，才是最重要的。顺便说下，这个开头传言果然够平淡……

男孩玩的掌机?



▲Boy还是Girl，这是个原则性问题。

还是关于Gameboy这个名字，在Gameboy诞生后就出现了一个传言：这是一款针对男孩子的掌机。为什么？因为叫Gameboy——游戏男孩嘛，你还说不是给男孩子玩的？其实这无非是个名字，就像招娣、引娣什么的不一定真能让老妈生来弟弟一样。可偏偏有人很注意，而且拿这个在性别歧视上做文章，Gameboy进入英国没多久，英国的妇女协会更表示任天堂这个游戏机的命名表现出了对女性玩家的不尊重，并上诉到法庭，要求任天堂要么给GB改名，要么推出同样面向女孩的"Gamegirl"，否则这事没完……当然，这事后来就不了了之了。不过有关Gameboy这个"boy"到底是否针对男孩子，即使到现在，也偶尔会在网上被提起。

马修评弹

平心而论，这是本人至今为止也没有掌握可靠证据的消息，当然这并非是他们路边社原创，询问当初判决结果的大有人在，只是找不到当年的起诉判决的文件这类证据而已。话说回来，在那个游戏玩家以男孩子为主的年代，这么说其实并无不妥而且更易锁定用户群，但携带方便、风格清新，同样吸引了不少女孩子，对于那个年代为数不多的女玩家们来说，没人因为主机上的“boy”而拒绝随时随地体验的游戏乐趣的。

《口袋妖怪》的151号神秘精灵

梦幻是《口袋妖怪》全国图鉴中第151号精灵，机缘巧合地被玩家发现了，官方的说法咱们放后面，先说坊间。我们知道，《口袋妖怪 红·绿》本身就靠口耳相传成为怪物级软件，因此同样靠口耳相传出现一些怪物级的传言也不奇怪，何况当时的口袋玩家大都是小孩子，对真伪判断比较差，而孩子们闲暇时间又特别多，有充分的时间去试验真假。有关入手方法那叫五花八门，像铁甲蛹、鲤鱼王等等培养到100级，这个版本是要玩家把超弱的精灵培养满级，难度可想而知；比较让人信服的是把百变怪培养到100级就会变成梦幻，毕竟百变怪什么都能变，结果有人真的给培养到满级，最后当然是发现上当了。



▲传说中的151号精灵梦幻。

相比国外，国内这第一批口袋玩家还处在资讯相对闭塞的状态，很多人甚至压根不知道有梦幻，因此上面的传言主要坑的是日本孩子，但第二世代就不一样了，由于《水晶》中文版靠BUG得到雪拉比，以至于国内玩家发现自己距离集齐图鉴竟然只有梦幻这一步之遥时，萌生了全图鉴达成的贪念，轻信了游戏店以及玩家间的各种风传，最终上了当。

马修评弹

本人当时则拜资讯不发达所赐，在玩《红·绿》的时候压根不知道有所谓的151号精灵存在，因此也没被五花八门的传言给骗到。但到了第二世代的时候，本人买了《金·银》两个版本，后来又买了中文版《水晶》，在全精灵收集的欲望驱动下。轻信了那个把所有道具集齐、抓齐全部的安侬以及传说中的黄金安侬后去某个山洞遇到梦幻的传言……当然，到《红宝石·蓝宝石》出来我也没能满足那些条件，最后才知道，原来自己被骗了！

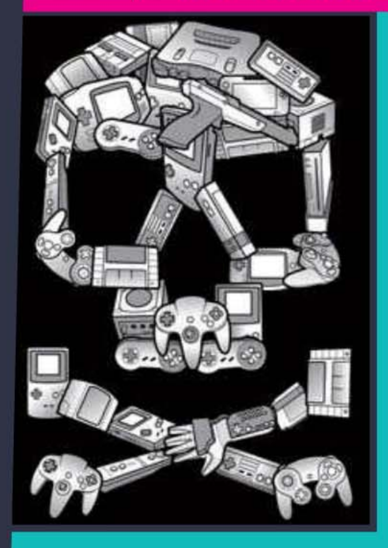
非掌机平台的经典传言

说实话，在网络普及以前，掌机的普及量在国内也就是那么回事，全世界范围内的造谣爱好者们无法将自己的作品传播出去，因此当时有关掌机的传言并不多，反倒是家用机、PC平台上更多一些。像老牌的谣传日版《魂斗罗》水下八关，要满足一系列鬼畜条件，结果最后发现是贴图错误；还有《生化危机2》用小刀通关10遍可以使用豪鬼，Capcom的确喜欢在本作各作品之间玩客串互动，但这条件实在是苛刻，不过还是有牛人用小刀通了10遍——结果别说10遍，再打10遍也出不来豪鬼；当然，还有一些利用玩家向往圆满美好的心的，如《重装机兵》红狼复活啦，《最终幻想Ⅶ》爱丽丝复活啦、《仙剑》赵灵儿不死……甚至在拓麻歌子刚诞生被国内戏称为“他妈哥治”的时候也流传出“蛋仔鸡不死传说”，相信《掌机王SP》的小编们也都没少被骗到吧。


▲菜鸟笔者开了无敌金手指才见识了《魂斗罗》“水下八关”的重要角色，这家伙果然像鱼一样跳着前进。



俗话说：常在河边走，哪有不湿鞋，那个信息不发达的年代，身为玩家的小编上当也很正常不是？本篇专题的最后小编们会自曝被传言愚弄的黑历史。大家继续往下阅读先。



以上非网络时代的传言的主要传播渠道是口耳相传，因此才会有如同《街头霸王Ⅱ》的招式名的民间叫法一样有诸多版本，非网络时代的传言的特点是在信息不完全发达的年代消息真假不易确定，很多条件苛刻，需要亲自打过才知道是假——当知道是假消息的时候，往往已经用无数时间来验证过了，而此时已经被骗得一塌糊涂。当然，还有一大特点就是并非谁都有资格做传言的主角，因此笔者搜肠刮肚也就想起了有关《口袋妖怪》和GB主机本身的一些传言。接下来，说的就是网络时代的传言了。

◀其实，把电子游戏视为洪水猛兽也可以算是一个经典传言——话说做这图的人有多任黑啊。

路边社要闻·网络时代篇

随着网络的普及，各种谣传有了更广阔的土壤和传播途径，去外文网站发帖子然后截图转回国内论坛出口转内销、翻译外文资讯添油加醋等手段在如今网上已是见怪不怪。但由于官方本身也利用网络以及玩家之间交流得更加密切，各种传言反倒是来得快去得也快，与之对应的是今天玩家对传闻的态度更谨慎了。其实在网络刚刚普及开的那些年，掌机这一块上的谣言还是非常少的，应该也和当时GBC、GBA一家独大有直接关系，而游戏上的传闻，则由于专业掌机媒体（就不说是谁，嘿嘿）的诞生使得谣言的生存空间更少。然而在这个竞争激烈的时代，以信息发布速度为标准的网站论坛，也经常把一些听风就是雨的传闻给醒目地放在主页以提升点击量，尽管编辑者本身把话说得很活，但传话的却经常会加入自己的理解，再加上不同语言之间翻译上出现误差，于是，短暂的沉寂后，就出现了今天谣言遍地开花的盛况。





GBA SP，新机请先充电12小时

发售于2003年情人节的GBA SP是第一部官方使用充电电池的主流掌机，相信当时很多人都在买机器时，都会得到店主或朋友的善意提醒：买回后前三次充电务必满12小时，然后把电放光，这样才能激活电池。但阅读说明书的时候发现又不是这样

写的……于是去网吧查，那个年代电脑在国内大城市应该普及了，但我等三线小城市的还是有事去网吧——很可惜，网上也都这么说，出于谨慎，本人还是按照店主所说的，给刚买的GBA SP连续三天活活充了12小时的电。虽然2004年就有技术人员专门给科普说所谓激活电池的做法不过是针对以前的镍镉电池和镍氢电池，GBA SP内置的锂电池并不需要充电12小时、而过充过放反倒会影响电池使用寿命，但本人的GBA SP也只是玩到2004年末买了PSP和NDS后便退休了。而抱着宁信其有不信其无的态度如此折腾新机器，不不光是笔者等一小撮玩家哦。

马修评弹

在我购买GBA SP的时候也的确被店主很负责地赠予了充电12小时激活电池的忠告，其实这方法我早就知道，早年买手机和给收集配备用电池的时候商家也会这么告诉我。事实上，在2004年2月来到编辑部后负责《UCG》和《掌机王》的读编栏目看两本书的读者来信时，的确有相当多的人问到GBA SP新机买后充电的问题，好在当时本人咨询了搞电池技术开发的网友，这才可以很有底气地告诉读者朋友们：充满了拔下电源即可。

世嘉硬派回归掌机市场



▲传说中的世嘉新掌机刺猬。

做主机时候的世嘉，对于很多玩家来说不仅仅是一个始终居在老二地位的硬件游戏厂商，更是一种个性，一种坚持特立独行硬派风格的个性，以及屡败屡战的不屈者。相信很多经历了MD、SS、DC时代的老玩家都会和笔者产生共鸣。然而2001年2月4日，这一切成为了历史，世嘉宣布退出主机市场转型为第三方游戏厂商，之后给人感觉和从前最大的区别就是没有了以前那种我行我素、特立独行的硬派，当然，我们可以说世嘉的高层终于懂得迎合市场需求了，但为此惋惜的仍然不在少数，网络时代更是时不时就会有些世嘉重返主机争夺战的捕风捉影的消息爆出来。

2004年对整个掌机市场都是个爆发的一年，这一年的E3，索尼的PSP和任天堂的NDS双雄霸气登场，众多欧美公司则推出各自的PDA掌机试图分一杯羹，游戏业界对掌机市场的重视达到了一个全新的高度。就在这热火朝天中，网络的普及更让众多普通玩家也有了自己阐述观点和看法的舞台，一时间，从传统的业界分析师，到支持不同厂商的各阵营玩家，都纷纷就掌机未来孰为霸者展开了激烈的辩论，而在这热火朝天中，一个更加震撼的消息出来了：世嘉欲携新掌机进入新一轮的掌机大战，与硬件时代的两大对手索尼、任天堂再决雌雄，牢牢地在掌机市场的混战中占据一席之地后，再回师家用机市场，再现硬件时代的强硬。而在当





▲DCP掌机实物图，怎么看也不像是2005年开发中的掌机，应该是动手达人们自己用DC改的吧。

时，世嘉的主力品牌《索尼克》、《VR战士》、《樱大战》等并没有和世嘉的家用机一起沉沦，而是在GBA、PS2这些昔日对手的主机上得到了延续；《梦游美国》、《世嘉拉力赛》这些游戏在街机上一直运营，即便是已经没有下文的《莎木》也依旧为老玩家津津乐道——起码从第一方游戏上来，世嘉重回主机市场就很有保障。

但接下来就没了下文，过了一年，本来都被玩家们淡忘的世嘉新掌机再度被重新提起，国外网站流出了世嘉新掌机的更多消息，连名字都确定了——DreamCast Portable，即传说中的DC携带版，这台简称DCP的主机外形看着颇有DC手柄的风格，厚度大小则看让人联想到世嘉以前出的Nomad，但是这个外型——尤其是厚度和屏幕占机身上的比例，无论怎么看都不像是2005年开发中的掌机。定价上更是离谱——600美元。要知道，自从3DO因为售价过高一败涂地以后，几乎所有硬件厂商都对售价这一块很敏感，世嘉作为当年的老牌硬件厂商如果重返掌机市场，没可能会搞出这种定价，更不会跟风PSP的风格给主机起名，还有那90年代掌机用3号电池才特有的超厚机身以及和机能极其矛盾的小屏幕……

最终，这个传言不了了之，虽然到后来也有诸如SEGA VISION这种所谓的世嘉新掌机传言，但这更是连有没有游戏功能都没确定时吸引眼球的标题党，仅此而已。

马修评弹 无论是与《马里奥》同为平台ACT的《索尼克》，还是和《快打旋风》同为横版过关ACT的《怒之铁拳》，即便是与SFC同样跨平台的《超级街头霸王2》，MD上的游戏都会有种独有的硬派感，而《樱大战》的感动、《莎木》的震撼亦记忆犹新。但有些事情过去了就是过去了，今天的世嘉有《如龙》有《初音》，更涉足到智能手机和社交游戏上，为数不多的老牌子《梦幻之星》如今也已“狩猎”化。有些事情，过去了就是过去了，在这个信息大爆炸的时代，面对这些让人激动的传言，以平常心静观其变也许是作为FANS最正确的选择。至于那个有模有样的DCP，没有意外的话，应该是国外高人们自己DIY的吧。

50G硬盘版PSP

PSP虽然没能如预期中那样干掉任天堂最后的后花园、最终成绩与对手NDS相差甚远，但也在掌机市场取得了以前任何一部非任天堂掌机所不具有的成绩，在PSP和NDS竞争的这整整一个世代中，掌机市场史无前例地得到了扩大，可以说，这是一场双赢的竞争。而PSP之所以取得如此成绩，除了是当时机能最强的掌机以及PS、PS2两代家用机培养起来的FANS群体、众多第三方的鼎力支持外，其颇具预见性的多媒体播放功能也让PSP在掌机市场和便携多媒体市场各赢得了一个开门红。



▲搭载迷你硬盘周边的PSP，虽说迷你，但放在PSP上还是显得很大。

对于PSP的多媒体播放功能，民间和官方以及电影公司都有不同的期望，官方自然是希望能在即将到来的便携多媒体大战中凭借大容量的UMD取胜继而在媒体格式上取胜，但电影公司在短暂的支持后则认为索尼更应该顺应越来越高的存储卡容量来增大MP4播放上的投入，玩家自然希望能用低廉的记忆棒+MP4的最少支出获得优秀的便携体验。于是，有关50G硬盘版PSP的传言便流传起来。

在这个传言中，“50G”是关键字，当时的记忆棒最大也就1G且价格高昂，大多数玩家给自己配的512M甚至连个完整的电影都拷不进去，不用说拷多部连续剧和TV动画了。而迷你硬盘技术在当时也得到了充分的发展，外挂迷你硬盘是热门PSP周边，因此出现50G硬盘版PSP这个传言并不意外。虽然国外媒体多次向索尼官方询问都得到“没有这个计划”的答复，但遮遮掩掩是网络时代主机厂商们的一贯作风，因此传言并没有因为官方一次次辟谣而降温——当然，即便在传言盛行之时，依旧有不少玩家对此提出质

疑：搭载50G迷你硬盘的PSP，大小自不必说，售价得多少？时间最终验证索尼的确没有这个计划，接下来存储卡技术飞速发展所带来的容量大幅提升，也说明索尼置广大民众50G硬盘版PSP的呼声于不顾，是对的。



发售PSP前后的索尼有着让人赞叹的市场预见性，对便携多媒体新时代到来的预见便是一例，而面对民间传得沸沸扬扬的50G硬盘版PSP的态度，也一定程度上说明了索尼的谨慎——当然，谨慎只是没有采用大容量硬盘的一方面，更重要原因是：对于当时的索尼来说，MP4播放不过是个陪衬，真正想在多媒体大战中得到实惠的是全面推广UMD、最终UMD胜出带来的媒体格式上的胜利。但便携多媒体和存储卡的技术发展超出了索尼的想象，当好莱坞众巨头联合抵制UMD格式后，索尼也把PSP的重心彻底放在了游戏上；而MP4的分辨率，也在之后的固件更新中得以解禁。

中国大陆行货版PSP



2003年，任天堂通过与中国公司神游科技的代理合作，让任天堂的行货主机继万信GB后再度正式进入中国大陆市场，但尴尬的定位和主机本身已经过时等诸多因素，N64为原型的神游机并未获得市场的青睐。2004年1月1日，中国大陆行货版PS2亦发售，但却由于盗版、价格、锁区而且本区游戏少、反盗版加强等各种因素，行销全球的PS2在正式进入国内后走了麦城。

以上便是发生在近10年前的两大硬件厂商进入中国市场的情况，不同的是，神游公司坚持下来，在其后发售行货掌机一直至今，2005年发售的iDS更是融入在全球的范围内。当时尽管NDS在全球都取得了压倒性的胜利，但在国内，单纯玩游戏的NDS的人气远不如机能高画面好多媒体而且有索尼品牌加持的PSP，市场可谓非常之大。当时国内一家老牌游戏平面媒体（比《UCG》还要老牌）就独家刊登了大陆行货PSP即将发售的震撼消息。当然，严谨是咱们游戏平面媒体编辑的一贯作风，那家媒体也说在询问SCE官方时对方没有肯定但也没有否定，但接着被一转载，这个消息就变成了很多人期待的大陆行货PSP即将发售的消息了。最终，行货PSP还是没有来。



家用电子游戏在中国大陆尽管发展多年，但却一直以一个尴尬的形象存在着，政策压力、盗版泛滥都使得国内的电子游戏长期走着水货+盗版的路线，PSP时代作为盗版极大的受害者——PSP在大陆究竟销售了多少无从统计，可以肯定的是，100万也好，500万也好，这些购买主机的人群中的正版用户寥寥无几，而在巨大的盗版市场中进行销售从而引发主机拥有量的泡沫，对游戏开发的销量预算也会造成很大干扰。试想那个时候PSP如果真的进驻中国大陆，政策审批的自不必说，玩家们热火朝天地刷机进行ISO下载时，也在无形中已经再度把潜在的一次掌机正式进入国内的机会给共同扼杀了。作为严谨的平面媒体，在面对这样让人心动的传言时，《掌机王SP》选择了观望……

微软掌机

和前面说的已经退出主机之争的世嘉不同，微软是家用机大战中的一员，而且靠雄厚的财力和非常对欧美人口味的游戏成功地在家用机市场立稳，当NDS和PSP掐得热火朝天时，围观的看客、分析师、游戏媒体等无不关注战况，但很快就有人发现不对劲了——三分天下的家用机市场此涨彼伏充满看点，可这掌机市场，好不容易进



▲据说这是台有Xbox游戏功能的Zune。

来强敌有得热闹看了，可两家掐架太没劲了。微软呢？于是，有关微软掌机的猜测就出现了。

和大多数传言一样，微软掌机其最初来自于网站编辑或分析人士的预测，但传着传着，微软掌机存在的可能性就越来越高了，比如2008年有微软获得了5亿美元的风险投资也许会投到掌机上的预测，传着传着就变成了“微软获得5亿美元风险投资用于掌机开发”。此外还有疑似微软掌机的图片，不过最后被确认原来是一个移动电脑……

当然，对微软掌机的猜测并非是空穴来风，2005年12月微软内部改组、游戏部门扩大为涵盖全平台的娱乐部门，同时以低能耗芯片设计闻名的芯片设计商全美达向微软派遣了30名工程师进行研发——至于研发什么？秘密！游戏产业资深记者Dean Takahashi则在其《Xbox 360揭密》一书中透露，在Xbox 360开发完成后，其开发团队一半用于研究如何降低360现有的成本，另一半则在研发微软的掌上游戏机。而掌机的名字，据说叫Xplay。当媒体问到微软，微软也和其他厂商面对传言的态度一样：既不确认，也不否认。

2009年，有关微软掌机的传言再次出现，这次来自于博客网站，而此次有名字有图片——名为ZuneX的微软掌机，并称这一年的E3，除了确定的索尼发布PSP go，微软也将公布新掌机。不过这年E3上微软并没有关于掌机的任何报道，相反微软副总裁肖恩·吉姆在被问及微软掌机计划时说：“微软进入掌机市场的话，应该也会像手机那样，但是，现在微软并没不知道该如何让Xbox或360便携化。而且目前也没有足够的资源来涉足掌机，接下来依旧是致力于客厅里的硬件竞争。”

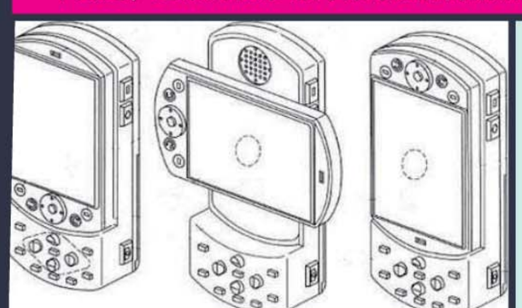
随着3DS和PSV的相继发售，掌机新世代的到来，本已沉寂多年的微软掌机在2012年再次被提起，即所谓的Xbox Surface，不过看到图片人们就散了，因为这充其量算是一个有游戏功能的平板电脑而已。



▲Xbox掌机假想图之一。

马修评弹

微软在2001年进入游戏市场时霸气十足，忍气吞声了整整一个世代后终于在Xbox 360的时代抢了先机大量占领了欧美市场，但随后也被走入正轨的PS3咬住不放。尽管在PC操作系统上获得了垄断地位，但在游戏市场上陷入和索尼的苦斗的同时也赶上老对手苹果的异军突起，进家用机市场尚有对机能倚赖相对较高的美式游戏做后盾，在掌机上该怎样做呢？正如肖恩·吉姆所说：还不知道该如何将已有的两个家用机便携化。索尼已经毫不犹豫地踏了进来，经历了PSP的摸索后却在PSV时代度过了长久的寒冬，旁观的微软也许并非不想进入，只不过还是想从旁观者的角度，来思考到底该用什么样Xbox特色游戏来实现掌机化。



▲关于PSP手机的早期假想图之一。

PSP手机

PSP诞生之前，诺基亚曾经推出一款以游戏为卖点的手机——N-gage，而PSP刚发售时则堪称是便携多媒体中的翘楚，游戏、看图、看片儿、听歌，有了自制系统后还能看电子书，可谓是要啥功能有啥功能，

但是，不能打电话！于是有关PSP如何加入电话功能就被大家热烈讨论起来，尤其是《Talkman》同捆的麦克风，更让人们看到了PSP通过外扩周边实现电话功能的希望。以至于在PSP-2000正式发布的喜庆日子里，还有个别人因为没有电话功能而表现出了少许的失望。不过在那之后，PSP的电话功能基本上就没人提了。

到2010年，随着智能手机的大范围普及，有关PSP手机功能的传闻也再次出现，不过这次并非需要什么周边，而是本来就是一款融合了手机功能的PSP、或者说一款可以玩PSP游戏的智能手机，这次传说中的PSP手机，叫PSP phone：安卓2.3系统，可以支持《小小大星球》、《战神 奥林匹斯之链》等部分PSP游戏。随后不久，图片也出来了，外形和PSP go相仿。

虽说图片上找不出PS的痕迹，但此时无论是掌机玩家还是手机爱好者，都已经对行情有个大致的了解，几乎都对这个被淡忘多年而重新被提起了的PSP手机提出了质疑：兼顾手机和掌机的这个机器，耗电问题如何解决？支持《战神》这个级别的画面表现后价格又该有多少？定位究竟是手机还是游戏机……

然而在次年2月14日的2011移动世界大会上，索爱竟然真的公布了这款备受质疑的游戏手机——Xperia Play，在当时一些移动媒体的报道中，赫然可见Xperia Play演示PSP游戏的文字报道，但对于游戏圈子的玩家来说，很多人还是看出来运行的游戏并非PSP而是PS的——隔行如隔山，移动领域分不清PS、PSP没什么值得笑话的，但在3月份该手机上市后，却有众多玩家抱着购买“能玩PSP游戏的手机”的心态而买的，然后望机兴叹。尽管在外形和游戏按键布局上这个Xperia Play和PSP go很相似，但从替代摇杆的那块触板来看，很显然，该主机的定位，就是一部能玩PS游戏的安卓手机。



▲Xperia Play展示游戏功能，演示的并非PSP游戏。

马修评弹

犹记得当时PSP手机的消息公布后隔壁部门一众喜爱PSP和智能手机的编辑们的喜悦，但作为游戏媒体编辑，大家很快看出运行的游戏都是PS的。最后到Xperia Play上市后，米格他们还专门买了一台来做评测，马修体验了一下，在方向键和□△○×四键的支持下，Xperia Play绝对称得上是手机里游戏手感最好的，但定位问题使得该手机无法保留滑杆，而触板和滑杆差别极大……更关键的是，作为PSP手机传言终端的这部游戏手机，真的玩不了PSP游戏——很简单，游戏部门的PSP还卖得好好的，怎么能让兄弟部门来砸自家饭碗？

智能手机终结掌机市场

智能手机的到来可以说让整个便携游戏领域开辟了一个新纪元，仅仅为打发那么一点零碎时间的话，一部手机就可以实现。智能手机对传统掌机行业带来的影响显而易见，如果说在NDS和PSP时代还因为打拼多年而基业稳定不大容易看出影响，那对新诞生的3DS和PSV就都非常明显了。对于3DS而言，NDS时代打下的一片蓝海早已因为涌进来的智能手机游戏厂商们拥挤不堪，只能退回传统游戏市场；以更高机能、更高画质的PSV在翻着跟头推出新款机器的智能手机面前同样丧失了优势。而智能手机终结掌机市场的传言，也愈加多了起来，2010年甚至传出苹果欲收购索尼的传言。



当然，包括苹果在内的任何一家智能手机厂商都不会表态的，制造这种大讨论的主要是被冠以各种“知名分析师”名头的那些人，从投资、财务分析上着手来证实；而玩家间的传言则往往集中在智能手机全触屏操作手感不佳、智能手机若“派上将手柄则可斩掌机之敌首”……

但是市场很不给这些分析师们面子，现在智能手机的手柄周边也早已推出，不过今天的3DS早已走出了首发后因地震影响带来的低迷，而PSV也在越来越多的游戏大作支撑下，似乎也开始走出了尴尬。

马修评弹

掌机玩家对这种传言大多数很不爽，就像看掌机市场独霸这么多大作而不爽大有人在一样。但就如PC没能取代家用机、手机没能取代专业相机那般，传统游戏市场的规模的确因为智能手机的异军突起的分流而导致玩家数量减少，但这并不意味着会被冲击掉，即便是某个智能手机大厂真的推出拥有同样掌机操作、拥有颇具号召力的第一方大作并成功吸引各种传统第三方厂商为其开发大作的智能手机，并且真的干掉了索尼和任天堂，那也不过是掌机市场迎来了一个具有手机功能的新掌机而已。



当国内有破解或汉化的游戏大作发布时，在网络上的盛况堪比游戏首发，无数玩家守着论坛网站，一边刷屏一边焦急地等待破解ROM或ISO的发布。忽然被告知某某处已经有了下载，大家便激动地拥挤过去，好不容易下载完，一运行才发现是假的！

这类传言的保质期应该是最短的，因为

破解汉化假文件

PSP和NDS的游戏文件都不大，一旦有人下载完成并发现上当，谣言便不攻自破。而这些假文件中，有的甚至在容量上相当离谱，但依旧有相当多的玩家抱着大不了被忽悠的心态去上钩。

这种现象究竟起之于何时目前已经很难考证，不过现在玩家们也都聪明起来，面对下载文件，第一反应不是迫不及待地去下载，而是等评测。随着PSP和NDS的淡出、3DS和PSV破解遥遥无期，这种现象也随之减少了。

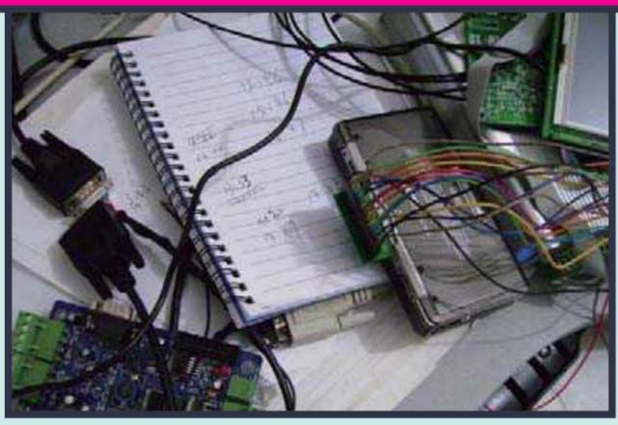
马修评弹

据本人所了解的情况来说，发布假ISO、假ROM的目的主要有三种，一种是纯粹无聊戏弄人；一种则是给网站论坛增加点击量，要知道，别管ISO或ROM真假，一旦放出下载链接点击量就会暴增，点击量可是直接涉及到商业利益的；而最恶心的，是发布病毒木马链接的。

3DS破解进度

3DS以任氏掌机前所未有的反盗版机制，使得该部主机至今金身未破，免费游戏的日子成为了过去时和将来时、却惟独不是现在进行时，相对于众多无经济收入或较低收入的玩家来说，正版游戏已然成为一笔不小的支出。还有不少人干脆持币待购，等破解了再入。3DS破解的传言，便在这种情况下滋生出来。

3DS的破解传言可以追溯到3DS发售前，当时有烧录卡厂商自称获得了3DS主机



▲据说成功运行3DS ROM的烧录卡Crown3DS，网上售价高达99美元……

和游戏并成功破解，单等3DS发售来一起上市，结果不知道是放假消息炒作还是过于高调被任天堂提前下手，3DS发售后，这个号称成功破解3DS的小组与他们的烧录卡便不再出现了。但这并没有影响到等待破解的人们的热情，3DS发售至今，破解的传言一波接着一波，有的放出一般人看不懂的专业术语，有的则直接上视频但过后被指出不过是烧录卡外壳装正版游戏的骗人伎俩，然后，破解进度也就基本无人再被提起了……

除了烧录卡，关于3DS破解的另外一大传言自然就是3DS模拟器了，不过就笔者所找到的两则消息都是在4月1日发布，其真假自然可辨。

马修评弹

盗版对游戏和游戏机的杀伤力很大，而国内的特殊情况也很让人很无奈……真正有趣的是3DS烧录卡传言的时间点，大都是逢节日时来这么一出被热烈讨论。相比烧录卡，模拟器就更不靠谱了——首先应该是要把游戏破解了，对吧？



《口袋妖怪》跨平台？

作为任天堂旗下金字招牌之一的《口袋妖怪》，围绕其传闻一直不少，而近些年最劲爆的，无疑是《口袋妖怪》跨平台登陆iOS，而且有图真相。但仔细看又不是那么回事——有的是同人开发，有的是卖音乐附赠的打拍子小品作，最大型的应该是去年的《口袋妖怪立体图鉴 for iOS》，但依旧只是应用软件，想要体验到《口袋妖怪》的游戏魅力，还是要购入老任的主机的。

◀Pokemon在非任天堂平台推出的最大型软件《口袋妖怪立体图鉴 for iOS》。



马修评弹

2000年口袋妖怪中心公司改组为口袋妖怪公司，就是任天堂对该品牌版权全面控制的一个手段。在游戏的三家版权公司中，任天堂是另两家公司的绝对大股东，把直接股份和间接股份加起来，会发现《口袋妖怪》的版权牢牢地被任天堂掌握着，想玩大作级别的《口袋》，依旧离不开任天堂。

新版3DS的两则传言

3DS的第二版本3DS LL发售已久，而在3DS新版机器公布后的众多传言中，有两个至今为玩家津津乐道：一个是增加屏幕分辨率，一个是怎么增加右滑杆。而相比其他预测，这两个基本是停留在传言之中而无法付诸现实了，关于屏幕分辨率变化带来的负面影响，马修同学之前在《掌机王SP》上提过，我这里就不赘述了，大家只要知道屏幕分辨率增加后以前的游戏画面变得很糙就可以了；而右滑杆，现在3DS真正支持右滑杆的游戏只有10款，尽管有Capcom的王牌级软件“《怪物猎人》系列”登陆3DS、又针



▲国内有玩友用iPhone的吸盘方向键解决了右滑杆问题，据说效果还不错。

对《MH3G》发行了右滑杆周边，但真正内置到机器上为如此少的游戏增加主机成本，似乎怎么看也不是成本控制极为严格的任天堂所为……不过相比分辨率，这个传言毕竟要现实一些，毕竟闲置一个右滑杆并不会影响以前游戏的游玩，任天堂也许不会为了加滑杆专门出新版3DS，但在新版3DS中加入滑杆，似乎也不是没有可能。



分辨率的传言算是个讨论烂了的话题，用家里高清电视播放下昔日收藏的DVD就可以知道加大分辨率的负作用。而右滑杆……虽说任天堂在成本控制上的确显得小气，但在任天堂公布新版3DS之前，这个其实还不算是传言……



▲《交响旋律 最终幻想》在公布时用了这张图，配合图片上方的3DS截图群发时，酷洛洛震惊了……

这部分就列举以上几条好了，当然，在这个信息大爆炸的时代，掌机领域坊间传言绝不止这些，诸如NDS后续主机性能比肩Wii、PSV屏幕达到1080P、《最终幻想Ⅶ》重制、《最终幻想ⅩⅢ》移植PSP、眼科医师说3D会造成斗鸡眼斜视，乃至时不时就出现的PSV版《怪物猎人》……这些消息或者离谱、或者主观意识过浓被一眼看破、或者流传范围太小……总之，篇幅和流传度的关系，这些乱七八糟的就不一一详细说了，下面说第三部分——和官方有关的传言。

和官方有关的路边社要闻

前面的要闻主要收集自坊间,本质上说是表达了玩家的一种夙愿，诸如世嘉回归、微软出掌机、3DS破解、任天堂死球、索尼滚粗、掌机市场消亡……甭管靠谱离谱、正义龌龊，都是由期望而产生言。下面这些，就都和厂商有关了，虽说最终时间都会给出真相，但以下新闻也都是我们路边社为数不多可以拿出证据来和人辩论真假的消息呢。

GBA正统接班人

2003年久多良木健掏出小盘宣布索尼掌机PSP，激发了游戏界的大震荡，因为任天堂在掌机领域从未面对过如此强悍的对手，索性避实就虚玩起了创意，这就是后来获得巨大成功的NDS。但当时任天堂可没这么轻松，尽管2004年E3公布了NDS的真实面貌并获得了与机能高出一截的PSP不相上下的人气，但在欧洲ELSPA游戏峰会上，任天堂高层还是谨慎地透露出正在评估开发GBA后续主机的计划，而评估过程要进行到NDS发售，上市时间看NDS的成绩，大概时间会是在2006年——如果NDS能像前辈那样力克对手，那么GBA后续主机的发售将会顺延……而与此对应的，是在这之前，任天堂已经注册了多个商标，其中不乏GBD、GBE、GBN、GBY这些让人浮想联翩的名字。

很显然，任天堂当时做好了两手准备：先用NDS打异质牌，抗衡打机能牌的PSP，对于任天堂来说，跟技术的索尼拼机能并不明智，但任天堂可以用充分的创意来吸引玩

家。如果NDS表现不佳起码可以拖延时间，拖到技术成本降低后再推出与PSP机能不相上下的GBA后续主机与之正面竞争。

事实上，在NDS发售后的头半年，由于软件跟不上、而第三方又大多青睐于PSP，使得NDS在诞生最开始的半年里让不少人担心，而有关GBA后续主机的说法也愈发多了起来，名字正是之前注册商标中的GBE的全称——GameBoy Evolution，来自市调公司美国技术研究的的著名分析师、至今亦时常点评业界的P.J. McNealy根据任天堂之前所说的“NDS并非GBA后续主机”以及当时NDS并不喜人的成绩，预测GBE将在2005年E3上公布，这更给GBA后续主机的传言增加了权威色彩。

然而谁都没想到，从《任天狗》开始，《成人脑锻炼》引爆，NDS忽然就摇身一变成为一个突飞猛进的神话般主机，其蓝海效应带来的巨大销量将对手远远甩在了后面，NDS不仅继承了前辈的荣耀，更创造了所有GB系列前辈无可比拟的辉煌。尽管GBA的热销一直延续到2006年，但以《口袋妖怪》为标志的掌机大作品牌登陆NDS，已经表明了任天堂对NDS作为GBA后续掌机地位的认可。2007年，任天堂官方宣布中止使用Gameboy品牌，意味着新世代的全面开始，传说中的GBE亦未能如广大GBA爱好者所期待的那样现身，带来与PSP不相上下机能、又能玩到任天堂本社独占游戏的体验，彻底成为了一部传说中的主机。



▲GBE假想图之一，按键参考了NGC手柄。

有趣的是，与GBA后续主机传言同时进行的，还有关于GBA SP2的坊间传言，不过该传言里的主角GBA SP2只不过是部增强版的主机，如采取双CPU、加入Wi-Fi无线上网功能等，玩的还是GBA游戏，连公布时间也和GBA后续主机一样是在2005年E3。后来任天堂在北美和中国大陆推出的加亮版GBA SP应该是最符合“GBA SP2”这个标准了，但惟一的变化就是换了更清晰的屏幕，并没有传说中的那么神奇。





▲▶另两个版本的GBE假想图，一个宽屏、一个用迷你光盘，很显然，这两部参考的是PSP。

马修评弹 作为GB时代就成为掌机玩家的本人，自然也是期待GBE的玩家中的一个，但NDS在用蓝海战略大获成功后顺利接下GBA的接力棒、大量传统游戏在NDS上生根，绝对要好过事先官方设想的那个GBE的诞生过程——换句话说，GBE不过是任天堂面对强敌而准备的一个下策，既然NDS表现卓越，作为下策计划中的GBE胎死腹中倒也不是什么坏事。而比起官方含糊其辞的GBA后续主机，GBA SP2的影响力实在是小太多了。但不过无论是哪个传言，都可以看出大众普遍对NDS发售后半年内的表现捏了一把汗。



▲不管真相如何，梦幻都进一步促进了《口袋妖怪》的全领域成功。

官方的《口袋妖怪》梦幻传说——私藏程序中的精灵

前面我们提过玩家在《红·绿》中发现151号精灵梦幻引发了一系列的轰动，而对着这个额外的东西，任天堂官方的说法是当时身为制作人之一的森本茂树在自己设计的小怪物被PASS后偷偷动了手脚给藏在了程序中。不过任天堂对此事的处理方式很新奇，并没有做诸如道歉回收一类的事，而是顺水推舟以这个隐藏的梦幻为题材，搞了多次活动，最终再度引发《口袋妖怪》的热销不说，更催生了《超梦的逆袭》、《超梦的诞生》等作品的成功，令《口袋妖怪》这个怪物级软件成功全线出击。话虽这么说，但是有一个细节却可以看出以上说法存在些许的问题，那就是在双子岛的研究室的日记中，可是记载了制造基因克隆精灵超梦的部分，其中便提到了其基因原型，而超梦的设定更和梦幻有直接联系。那么这里就涉及个问题：梦幻是否真的是森本茂树有意为之？还是早就设定好的营销策略么？

马修评弹

疑点虽然正如豆泥丸同学所说：游戏里本来就有涉及到梦幻的部分。但别忘了《口袋妖怪》经过多次跳票后，任天堂方面在其后期已经是爱答不理的态度了，游戏发售前的任天堂在展会上宣传的重心也是N64而非被主流观点认为夕阳红了的GB，很难相信任天堂会在这么一款数次跳票到GB暮年时代的游戏上下这么大功夫。虽说《口袋妖怪》尚未发售时前途未卜，但也不排除这是Gamefreak内部搞了一个小动作——万一成功了可以制造新的话题。别管到底传言如何，最终，梦幻果然成为了社会性的热门焦点。

盛大掌机——EZ Mini

2005北京国际通信展，盛大发布了其掌上娱乐设备EZ Mini。这个外形小巧的掌机由神达电脑制造，盛大发行，表示会有一些盛大的游戏产品移植到这个机器上。除了游戏功能，还有众多的多媒体应用，据现场人员则透露，EZ Mini有望在2005年底上市，价格不会超过2000元。而公关部经理在被问及如何面对已经发售一年的PSP的市场挑战时称：EZ Mini的卖点是网络。

消息一经发布，便成为国内众多IT网站和游戏网站讨论的焦点，到底定位如何？有怎样的游戏？究竟卖多少钱……甚至引发了PSP支持者与盛大支持者的大辩论。尽管2005年末EZ Mini并没有如期上市，但在2006年上旬，部分IT媒体已经已经自称拿到了样机并刊登了评测，起码从评测上看，屏幕、操作和多媒体功能都不错，除了《泡泡龙》这类模拟游戏，同样也有了《传奇》的运行画面。

虽说这款号称国内首款掌机的小东西在公布时吸引了笔者，但作为一个TV游戏和掌机游戏的爱好者，本人还是无法对这款国产掌机进行持久的关注。写下这篇专题重新搜索回EZ Mini时，其时间已经定格在了2006年，再无下文……



▲运行《传奇游戏》画面的EZ Mini。



EZ Mini公布之时造成的轰动记忆犹新，厂商对该主机寄予了厚望，宣传力度非常大。当看到同为掌机玩家的朋友们在网上喷这款盛大出品的掌机时，心情很复杂——一方面，我本人对网游并无兴趣，这款主机真出了对我来说也没什么吸引力；但期盼国产自主游戏机也差不多是我们这代在90年代中接触游戏的老玩家们共有的一个心结，尽管如今国内的游戏市场早已没有当年A'can F-16推出时那么单纯，但能有真正拥有自主游戏的国产掌机并不是一件好事。无独有偶，本文后来提到的另一个国产主机Esic，在公布之后也是在玩家们的围观中一延再延。EZ Mini没了下文、Esic一再延期，国内游戏机的步履维艰仍然可见一斑。

Gizmondo的后继者

比起PSP和NDS，同在2004年亮相的Gizmondo实在是显得太微不足道了。这部由欧洲公司虎通（Tiger Telematics）推出的掌机发售了两个版本，售价分别为400美元和229美元，其中299美元的Smart Add版本以GPRS强制用户下载广告的方式来弥补与普通版售价上的差额，尽管该公司八月份就宣布收购了瑞典一家独立游戏开发公司，但游戏却寥寥无几，最初只有一款游戏，随后相继又发布了14款，而还有30个游戏则是到虎通公司破产也没能兑现。高昂的价格、极少的游戏、坑人的Smart Add策略，让这台掌机的最终销量仅仅为2万5千台，在游戏业界创下了最低销量主机的记录并一直保持至今。

尽管官方没宣布停产，但这样的掌机注定在NDS和PSP的竞争大潮中被淘汰。不过2008年初，Gizmondo的项目负责人卡尔·弗里尔高调宣布将推出Gizmondo的后续主机——Gizmondo 2，预定在2008年5月上市。但没多久就延期9月，接着再度延期到12月，再然后，虎通公司破产了……

比起实际产品开发，虎通在融资上的表现其实更高一筹，其产品Gizmondo尽管成绩并不理想，但在虎通高层巧舌如簧的鼓动下仍然获得了大量融资；2008年虎通故技重施，再次筹得大量资金。尽管大多数游戏玩家早就不关注所谓的Gizmondo 2了，但投资方可是望眼欲穿地等待这新产品上市来赚钱，在一次又一次的延期后，愤怒的投资方们终于把虎通公司告上了法庭，虎通公司创始人迈克尔·柳恩格曼在瑞典被国际刑警拘捕后，以重大融资诈骗的罪名判处6年监禁，虎通公司随之被破产清算。尽管卡尔·弗里尔自己掏腰包买下了Gizmondo的知识产权，但已无力再觅投资者完成这部可怜主机的后继计划，被投资者们寄予厚望的Gizmondo 2，彻底成为了泡影。





▲Gizmondo和Gizmondo 2，后者也用上了宽屏。



无论是被后世引以为鉴的雅达利、屡败屡战最后抱憾退出主机市场的世嘉，还是今天的微软、索尼、任天堂，尽管玩家们由于倾向的关系会对自己支持厂

►2006年，虎通CEO埃里克森在美国南加州超速飙车将一辆法拉利拦腰撞断后，此人印制伪钞、非法持有武器等丑事也被相继曝光出来。



商的竞争者泼脏水，但这些公司无一不认认真真地把游戏的乐趣带给了支持者们。而欧洲的这个游戏公司，本身就是便是倒卖投机起家，成立公司后其融资本领远远高于其实际开发及市场开拓能力。从2005年瑞典查出该公司的某高管加入了乌普萨拉黑手党开始，而后著名的法拉利撞车事件以及之前造假钞、做假财骗取投资抵赖欠账等一系列围绕该公司高管及公司本身的丑闻被相继曝光……公司高管本身的目的单纯就是赚钱和骗投资，所以能弄出Smart Add那种匪夷所思的版本也就不奇怪了。

不是电车终点站的《最终章》

2004年5月27日，以驾驶电车体验为卖点的“《电车GO》系列”推出了《电车GO！最终章》，对于为何以此为名，Taito的解释是：这是一款最大上限利用PS2机能的《电车GO》，已经没有再继续提升的空间，如若提升只能提升硬件机能。所以，用这款作品来为这个系列画上一个圆满的句号。

从《最终章》的表现来看，此言一点不假，无论是在PS2上还是后来将四个线路分成四个版本移植到PSP上，该游戏的表现都让人非常满意——但是，这和系列终结有关系么？既然PS2的机能已经被全部发挥了，那么等PS3版好了。可从那以后，Taito还真坚守诺言，直到公司连带着一系列的游戏版权被Square Enix收购。2010年是日本著名的山手线命名100周年，为了参与这个纪念活动，大东家SE毫不客气地把Taito的《电车GO》的版权拿来，叫上Taito的制作人员，并联合另一家以开发火车模拟游戏驾驶游戏而闻名的厂商音乐馆，一起在NDS上推出了《山手线命名100周年纪念 电车GO！特别篇 复活！昭和的山手线》。至此，Taito当年的豪言壮语最终没能敌过新东家的霸道，而《最终章》这个名字，也彻底显得名不副实了。



▲《山手线命名100周年纪念》让Taito之前“最终章”名不副实。

乌修评弹

“《电车GO》系列”也曾是百万销量的系列，虽说这种严谨的游戏一直比较核心向，但也算有固定的群体。而Taito把《最终章》作为系列最终作的解释显然很牵强。即便在《最终章》之后Taito在手机上推出一款又一款的造价低廉、按站卖钱的《电车GO》不算正式的，其他在PSP、Wii上的都是移植的，可《山手线命名100周年纪念》可绝对是根正明红的系列续作。不过就如名字里那不怎么显眼的“特别篇 复活”的字样，这次新作真的只是一次特例，那之后，《电车GO》再无新作。

消失的PSP版的《鬼泣》和《生化危机》

2004年，索尼公布了百家支持PSP的游戏厂商名单，Capcom和旗下著名作品《鬼泣》位列其中，之后更有2005年该作将在E3公布实机演示视频的传言。但2005年的E3并没有出现该作的视频，关于《鬼泣》的所有消息以后只停留在传言中，到2009年玩家差不多忘了还有这么款游戏时，PSP版《鬼泣》终于再度被Capcom提起——取消开发。Capcom方面对此的解释是“仅仅列入备选名单中而已”。

2009年时Capcom和索尼的合作正进入一个新阶段，《怪物猎人携带版 3rd》的发售让PSP在日本彻底挥扫了因欧美市场表现不佳而盘旋在PSP头上的阴霾，虽说玩家颇有不满但也没有什么过激的谴责，而在随后到来的E3上，Capcom又给了PSP玩家新的惊喜——公布了PSP游戏《生化危机 携带版》，并强调这并非移植作，而是新作。



▲《生化危机 携带版》公布现场。

然而时至今日，《生化危机 携带版》仍然没有丝毫的消息，很显然，这个计划早已不了了之了，而且和《鬼泣》还不一样——《鬼泣》起码还有个取消开发的声明。

马修评弹

提到PSP时代的Capcom和索尼，很多人会想到珠联璧合这类词：Capcom发售后并没引起多大震动的《怪物猎人》借由PSP平台晋身一线大作，多了一个足以左右业界的品牌筹码；而PSP则因为“《怪物猎人 携带版》系列”不仅成功挺过了PS3发售后自家资源大转移带来的游戏危机，更在一款又一款的《MHP》中稳稳立足于掌机市场。可以说，Capcom和索尼在《怪物猎人 携带版》上的合作，称得上是双赢合作的典范。然而就如同很多表面上刚看合作默契的艺人们一样，只有当公开分道扬镳的时候，人们才知道表面亲密合作下其实早已是矛盾重重，从PSP版《鬼泣》取消开发、《生化危机 携带版》没了下文以及“《怪物猎人》系列”移师3DS平台甚至配合任天堂的计划抢在PSV前发售《MH3G》的所做来看，相信很多人都有疑问：Capcom与索尼背后的矛盾，到底多有大？

行货版PSV

这个传言虽然表面上看是和PSP行货版的传言是一脉相承的，但就背景而言，PSV行货版在这个信息大爆炸、人们每天被各种真假难辨的传闻洗礼的情况下，能流传开也有其原因。

首先是2011年初SCE亚洲总裁安田哲彦的访谈中，在被问及大陆行货版时提出：如果在中国大陆发售行货，首先要清楚这个市场：表面庞大的人口基数下正版电子游戏消费用户群到底有多少，结论是即便面对客观存在地域收入问题，现存的潜在正版市场也已可以和日本相当，而发展下去将继续体现出人口这一巨大优势；盗版问题并不单纯出现在中国大陆，解决方法只有加强系统安全；至于禁令问题，可以先争取局部地域的小规模销售，等禁令解除后再迅速扩大市




▲网传富士康工厂代工的青花瓷大陆限定版PSV。

4月1日特企——路边社掌机要闻回顾

场。更关键的是，安田明确了将在中国大陆设立SCE分公司。这段访谈的效应自不必说，不久后联想的Isec（埃塞克）家庭运动娱乐机公布，这台主机通过审批也让玩家看到电子游戏禁令解除的希望。然后研发代号为NGP的索尼新掌机正式确定了PSV的名字，关于行货PSV的传言也越来越多，甚至传出行货PSV的正式名称为“家庭掌上多媒体娱乐交互系统”并已审批通过、与中国联通进行3G方面合作等消息……

2011年末港版PSV发售前夕，SCE香港分公司总经理项明生在新浪微博上向期待PSV的大陆玩家表示了感谢并欢迎大陆玩家来香港购买PSV，进一步证明大陆市场已然被SCE高层重视起来。2012年初，更传出索尼在国内的代理已经在和国内知名电器连锁销售商进行行货PSV销售的谈判事宜。

2012年6月21日，SCE在中国大陆的分公司——SCEGD正式成立。7月更携PSV参加四年未参展的Chinajoy；同月，中国质量认证中心出现了制造商为索尼电脑娱乐公司、型号为CECH-3012B的电脑娱乐系统通过审核的认证——CECH而这正是PS3的型号之一，这意味着SCE正在为重新进入中国大陆而奔走努力着。

但是到了11月，再次去登陆质量认证中心时，就会发现该认证已经取消了，所有关于行货PSV和PS3的传言曳然而止，包括PSV在内的PS系列主机的行货之路，似乎又遥远了起来……

马修评弹

尽管索尼在大陆市场经历了行货版PS2的失败，但今天的PSV对于SCE来说，系统安全上的设计已经很好地将盗版问题解决，而从设立广东分公司、参展2012 Chinajoy、申请PS3质量认证等一系列事情来看，SCE高层在中国大陆市场真的是在付诸实际行动——但政策禁令上的阻碍依旧存在，PS3通过质量认证后再度取消显然是在其他方面的审批时遭遇了麻烦，也许当严格的游戏禁令解除甚至有所松动时，我们才可能看到吸取了PS2失败教训的SCE，重新为我们带来行货PSV以及真正的简体中文的行货PSV游戏吧。

无奈的降价

前面说坊间传言时我们提过，智能手机的崛起对掌机市场的冲击不小，最直观的体现就是彻底占领了任天堂原本经营的便携休闲游戏市场，而任天堂则回归传统市场先下手为强在传统游戏领域占据先机，结果等PSV发售时，长时间面临着缺游戏的尴尬。任天堂也好，索尼也好，发售后都面临着共同的问题，就是市场接受率远低于预期。

3DS首发后便碰上了日本东北部大地震这样一个天灾，日本国民的购买力及娱乐心情大为降低，而游戏相关厂商的生产和开发能力也大幅受限，加上本身定价偏高，3DS首发后经历长达半年还多的寒冬期，尽管之前任天堂高层不止一次说过3DS不会降价，但面对一直没有起色的市场反响，以及越来越逼近的宿敌，任天堂还是于8月11日宣布3DS直降1万日元，并配合大量游戏高调宣传，同时终止对NDS的大作开发转而全面支持3DS，终于实现了NDS向3DS的顺利交接，3DS走上了正轨。降价前的玩家则免费得到10款FC游戏和10款GBA游戏作为补偿。

3DS赶在PSV前步入正轨，而PSV在原本面对智能手机就已不再具备前辈PSP的多媒体优势的情况下，在游戏领域更遭遇了游戏严重缺乏的情景，加上上市前索尼整体的财务状况不佳缺乏资金拉拢第三方，导致其在日本市场长时间销量被3DS、甚至被前辈PSP压



◀马修的大使证，已经和大使游戏一起由3DS搬家到了3DS LL上了。

制，浮荡在让人担心的1万这个销量上下。就在不久前的2013年2月18日，日版PSV正式降价，Wi-Fi版和3G版都降至19980日元，降价后的效果立竿见影，销量终于有了起色。

PSVITA
PlayStation Vita
2013年2月28日(木)より
希望小売価格
3G/Wi-Fi
Wi-Fi
19,980円(税込)

▶日版PSV都降价到19980日元。



3DS诞生后便赶上了日本东北部地震，而这次地震以及后来的泰国洪水、英国火灾也都让PSV发售前的索尼饱尝到天灾连连的苦头。地震带来的日元汇率高企更影响到包括任天堂和索尼在内的所有日本公司，加上来自智能手机的行业外冲击，不客气地说，两部新掌机刚刚诞生便都面临着前所未有的严峻挑战，无论是3DS还是PSV，这种降价都透着一种无奈。

关于厂商有关的传言也就盘点到这里吧，这一部分有关主机的消息，几乎都透露出无奈，还好，面对种种困难厂商们还是都坚持下来，继续为我等喜欢随处体验游戏乐趣的掌机玩家带来优秀的游戏。最后，来看看小编们被传言愚弄的黑幕吧！

小编上当记

阿鲁

太过久远的就不提了，来说个比较近的谣言吧。本人对音乐游戏比较偏好，“《DJ Max》系列”更是本人的死穴，因此一旦有什么新消息本人都会非常激动。时值PSV发售之后，原本早已确定于该平台发售的《DJ Max Technika Tune》已经让本人欣喜不已，不过接着又传来了一条“《DJ Max 携带版4》即将登陆PSV平台”的消息，而且还宣称游戏玩法回归系列传统的下落式，人气作曲家M2U回归等，作为从系列第一作一直玩到现在的本人来说这确实是个非常让人兴奋的消息，正想着到时候怎么分配两款《DJ Max》的游戏时间时，就出现了辟谣的消息，从得知消息到得知这是假消息，整个过程还不到半天的时间……

苍穹

2009年6月的E3展上，Capcom突然公布PSP上将有一款《生化危机》作品。官方信誓旦旦地表示这款暂名为《生化危机 携带版》的游戏不会是简单地移植或重制，而是为PSP打造的原创新作。虽然当时仅仅公布了一张概念图，但作为一个“生化饭”的我当时是激动不已。由于《怪物猎人》在PSP上的大红大紫开启了一个“大联机时代”，自己也就不禁YY这款《生化 携带版》会是强调联机协作的“《生化危机 逃出生天》系列”作品，而PSP的机能必定能将“协力逃生”的主题发扬光大。然而遗憾的是这款作品至此之后就石沉大海、杳无音信了……

酷洛洛

当年Capcom宣布在PSP上推出《鬼泣》的时候，还在大学读书的酷洛洛以及一群同学，可是每天盼星星盼月亮地在等着发售日，每当还没有入手PSP的同学问起PSP有什么好玩，我们一群人总会说：“以后还有《鬼泣》呢”。直到一天在网上看见一则日刊的照片，那里标着PSP《鬼泣》已经终止开发……

乌冬

当初《MHP2G》宣布加入《MHF》专用怪物眠鸟、熔岩龙和浮岳龙的时候，一度让我看到了希望，以为Capcom会以此为开端，把网络版的怪物会一口气挪到掌机版上，而且随着时间的推



▲当初网上流传的《MHP2G》版棘龙图。

移，这个也传言也愈演愈烈，网上甚至还出现了PSP版尾晶蝎和棘龙的讨伐画面，让包括我在内的掌机猎人们狂喜乱舞。当然，随着游戏发售、继而把游戏通关，结果都没发现官方确认的三只怪物以外的网络版怪物，那两张图自然也是PS的——一切都是美好的愿望罢了。

半夏

PC接触的第一款游戏是《仙剑2》，后来借朋友的盘打了《仙剑》被结尾虐得死去活来，朋友知道后跟我说有个隐藏结局，并忽悠我再打一次，好在当时实在没时间，就这么一拖拖到现在，直到前几天和众编辑聊天，我才知道那个隐藏结局原来是假的（据说后来的重制版有这个结局，不知真假）。

白菜

记得2006年Wii刚刚公布的时候，在展会上播放了一段宣传影像，老外雷吉和谁谁谁的Wii形象在场上打网球。该影像强调的是用挥拍动作代替按键击球的理念，也就是后来的《Wii Sports》。记得当时一个朋友很兴奋地推荐我看了这段影像，因为那段时间非常沉迷网球类游戏，我们恨不得将世界上所有的网球游戏都玩一遍。看到这段影像后，第一反应就是用挥拍来击球太酷了！我们就畅想着用操纵器来跑位，然后根据自己挥拍的动作、角度和力道，Wii形象就会击出对应的球，这绝对是跨世代的创意啊！再加上还可以四人同乐，乐趣性必然极高。

于是很长一段时间内，Wii就成了我最关注的一款游戏机。后来实机发售，我发现那个网球游戏中角色的跑位竟然是自动进行的，只要你的击球够刁钻，对方怎么挣扎都接不到，顿时就完全丧失了兴趣。不能预判跑位限制对手击球路线的网球还叫什么网球！所谓期望越大失望也越大，于是很长一段时间内，Wii就成了我最反感的一款游戏机，直到X360的三红问题暴露为止……

LIKY

要说被愚弄还真想不出什么，其实自己印象比较深的是一件以为被愚弄、结果却发现是真的的事情，是有关街机版《吞食天地》的，那时候我们那街机厅刚有这游戏出来，某天上晚自习时同桌兴奋地跟我说：“你知道吗？张飞会俄罗斯狒狒（桑吉尔夫）的旋风大坐。”我说：“你放P，怎么可能？”然后两人争论了一晚自习，好不容易等到放学，我们冲到街机厅，他抓住摇杆转了半天，当我看到张飞“呜嗷”一声把一个小兵抓到半空一个大坐时，我眼睛都看直了。

胧月

自从成为游戏编辑后没有被任何业界谣言欺骗过，在网络发达的当今，我有听到传言就打开搜索引擎的良好习惯，一般扮演辟谣者的角色。如果排除恶意造谣传谣，我还是相信过一些最终被证实为虚假的猜想的，比如前不久SEGA公布了一款跨PS3和PSV平台的未知大作，有人猜是《战场的女武神》新作，我琢磨了一下平台和制作周期，也觉得该是它了，最终却被证实为《创造球会》新作。其实愚人节的话题我们也可以反其道而行之，一些看起来很像假话的传言，最终倒是被证实为真实消息，比如“《MH》系列”无限期地离索归任、《DQⅦ》的3DS版复刻等，在正式消息公布前的一年半载就有人预言了，令人拍案大呼“腕内”。不过这大概跟网上许多自称的“穿越人”一样，无数人提出无数种猜想，总有误打误撞碰对的。去年《怪物猎人4》延期，有人立即放出“《MH4》将跨PSV”的传闻，反正我是不信的，要说配合3DS的新机型，倒有点可能。

马修

在前面提过的我被《金·银》时代的传言骗了之后，我对待各路传言一直都非常谨慎，像后来围绕《宝石》版的宇宙飞船、《钻石·珍珠》森林洋馆幽灵豪宅所引发的各种猜想，我都是平静观望。

但是到了2010年，我的谨慎还是被冲动打败了，在《口袋妖怪 黑·白》发售倒计时的日子里，某次在QQ群看到第五代三主角的最终形态——浑身披火的野猪和翠绿色的长龙时，真的是拍案叫绝，连做前线时如何遣词造句都想好了，但就在打算去官网找原图时，又在论坛上看到第二个版本的主角精灵最终形态，然后第三个版本、第四个版本……这时我才知道，我竟然又被传言忽悠了。

时至今日《口袋妖怪 X·Y》也进入了发售倒计时，而在官方迟迟没有公布新情报前，又一波新精灵传言接踵而至让人目不暇接，让人眼花缭乱，好在经历了多次上当后，现在也终于拥有了辩真假的眼力。

据说游戏圈子的传言起源于没有网络时候各种YY出来的秘技，而网络普及后我们看到的则更多的是有关主机方面的传言，不管怎么说，在今天这个信息大爆炸时代，只要我们去有意留意，就会无时不刻被各种或真或假的信息包围，辨别真假与其说是擦亮自己双眼，更确切地其实是浸淫多年的经验积累。所以请相信自己，每次被传言忽悠后，你都又成长了一步。最后也欢迎各位《掌机王SP》的读者朋友们向我们《路透社周刊》投稿爆料，稿费从优哦。

——4月1日，豆泥丸

游戏厂商2013年掌机战略

走近业界



文 白菜 **美编** 澄香

在《掌机王SP》第198辑的“走近业界”栏目中，白菜为大家带来了著名游戏制作人们对于2012年的总结和2013年的展望。本辑的“走近业界”栏目，则以经常为大家带来有趣的掌机游戏的那些厂商的角度，来看看它们在2013年，将会开展怎样的战略。

文中选择了十家厂商的访谈内容，也许其中并没有某些大家喜闻乐见的特定大厂，基本上是因为其今年的重心并不在掌机方面，故未予收录。



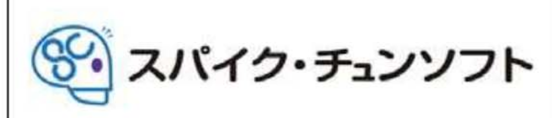
KADOKAWA GAMES















Idea Factory/Compile Heart

发售多款优质游戏，并拥有大量FANS的Idea Factory。其2013年将会如何发展?

2012年总括 Compile Heart的品牌力值得注目

2012年的Idea Factory不仅在PSP平台上发售了《失忆症》和《薄樱鬼 幕末无双录》等乙女游戏，PS3平台上的《压倒性游戏 无限灵魂》和《神次元游戏 海王星Ⅴ》也获得了好评。特别是出自Compile Heart手下的后两者，均有40000款以上的累计销量。2013年将会挑战《圣魔导物语》等全新品牌的制作。

PS3 神次元游戏 海王星Ⅴ

耐玩性强，战斗激烈!



▲拯救"游戏世界"危机的冒险类RPG"《海王星》系列"的最新作。可爱的角色和深奥的战斗系统博得了不少人气。

2013年的关键词?

和玩家们一起

愉快地

将家用游戏业界发展得更加壮大。

2013年Idea Factory/Compile Heart前景?

总而言之，会致力于制作拥有自己风格的多款家用游戏。

2013年的注目作品?

《限界凸骑 怪物卡片对决》，希望大家都能来体验下本作独特的战略性。另外《圣魔导物语》的角色魅力和系统完成度也值得大家注目。

其余注目点

除了游戏以外，希望大家也能尝试接触下动画化的《失忆症》、《海王星》，以及剧场版《薄樱鬼》，品味我们公司的世界观。

限界凸骑 怪物卡片对决

PSV 1月24日已发售/7140日元

萌萌卡牌战斗爆发!



▲在划分为7×3方格的场地上展开战斗的卡牌游戏。摩擦卡牌，为怪兽妹子注入魔力吧!

圣魔导物语

PSV 3月28日已发售/7140日元

2013年的全新作品是迷宫探索型RPG!



▲围绕着"传说的咖喱"展开的大冒险。制作咖喱所需要的究极食材，是否能够顺利入手呢?

2013年其余发售作品

一起用餐 携带版

PSP 1月24日已发售/6090日元

贩卖店声音! 2013年的Idea Factory/Compile Heart?

2012年上半年，《薄樱鬼 幕末无双录》的表现非常好。受众不仅包括了以往"《薄樱鬼》系列"的乙女游戏FANS，喜欢对战游戏的玩家也能接受这款作品。下半年的话题则是高人气的情景CD《恶魔恋人》衍生出了游戏。2013年值得注目的是《一起用餐 携带版》这款作品，同样是由广播剧CD衍生而成的游戏，也许会为今后广播剧CD游戏化这方面开辟出新的流向。希望能开拓出全新的用户层面。

Atlus

引以为傲的《Persona》和《世界树迷宫》等系列作品的人气，2013年以后亦坚如磐石！

2012年总括 《Persona》大活跃的2012年

2012年内，《Persona4 黄金版》、《世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神》、《恶魔召唤师 灵魂黑客》等Atlus的代表系列新作全部都获得了极高的评价。另外，《Persona4 午夜竞技场》由制作了《苍翼默示录》的Arc System Works经手开发，获得了《Persona》FANS和格斗游戏FANS双方的支持，累计销量接近20万。2013年则预定发售阔别10年的系列正统续作《真・女神转生Ⅳ》。

PSV Persona4 黄金版

借助“Persona”之力战斗！



▲在电视内部展开的异世界中探险，与敌人进行战斗。如何使用每个角色独有的心之力“Persona”成为攻略的关键。

2013年的关键词？

革新

2013年Atlus前景？

我们将会在各个舞台以媒体组合、企划合作等方式，展开Atlus品牌，扩大用户层。

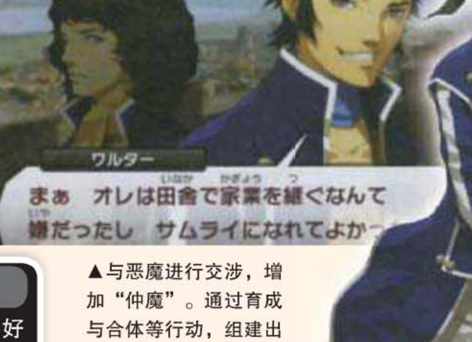
2013年的注目作品？

“《真・女神转生》系列”最新作《真・女神转生Ⅳ》预定于2013年发售。壮大而富含魅力的剧本自不用说，本作亦是Atlus值得骄傲的精英们经历长年认真制作，倾注全力的RPG。这是一款无论系列FANS还是初次接触的玩家，都能享受到乐趣的全新《真・女神转生》，因此希望大家都能来尝试一下，可以从本作开始接触整个系列。

真・女神转生Ⅳ

3DS 预定5月23日发售/6980日元

神、恶魔与人类编织而成的壮大战斗即将开幕！



▲与恶魔进行交涉，增加“仲魔”。通过育成与合体等行动，组建出玩家独一无二的队伍。

其余注目点

春季开始播放的动画《恶魔幸存者2》也值得关注。游戏方面也会有新的计划展开。请大家期待！

贩卖店声音！

2013年的Atlus？

2012年的《Persona4 黄金版》大受好评。PSV本体和游戏一起销售的景象令人难忘，乃带动主机销量的作品。接下来的《Persona4 午夜竞技场》也极具人气，很快就卖至断货。相信2013年的《真・女神转生Ⅳ》也会大卖吧。作为历史久远的系列，固定FANS也很多，因此本作不仅是面向年轻玩家，相信老FANS同样会购买，这是长卖系列作品独有的优势。

Gust

根据FANS的要求提供着充实下载内容服务的Gust。2013年会发表原创新作?

2012年总括 挑战新平台的积极作品成为话题

2012年4月，Gust发售了其第一款PSV平台游戏《圣人协奏曲 陨星之献诗》。另外，《艾莎的工作室 黄昏大地的炼金术士》，以及2011年在PS3平台发售，之后重制在PSV平台的《特特莉的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士2》，被称为Gust的代表之作“《工作室》系列”也顺利发售。作品的总数不少，同时也为玩家提供了丰富的下载内容。

迎来成熟期的系列作品非常充实

PS3 艾莎的工作室 黄昏大地的炼金术士



▲描绘了艾莎为找到失踪的妹妹而奋斗的作品。购买下载内容后，会追加全新角色与服饰。

2013年的关键词?

要将其作为**发展**的一年。

2013年Gust前景?

2013年的Gust，将会作为Koei Tecmo Games集团的一员，提升既有系列作品的充实程度，同时挑战全新作品的制作。

2013年的注目作品?

至今为止名为“试炼篇”的剧情展开迎来完结之际，为了让《圣人协奏曲》完成进一步转生，希望大家能关注冠以《再生》之名的新作。因为“试炼篇”也全部收录在这款作品中，所以这也是还没有玩过的玩家接触本作的一个好时机。另外本作收录了新的内容并扩充了机能，对于已经持有本作的玩家在追求更高的乐趣这一点上，是一款很好的作品。

其余注目点

无拘无束，总是在挑战全新事物。请期待今后的Gust。

圣人协奏曲 陨星之献诗 再生

PSV 2月21日已发售/7140日元

了解伊昂的一切



▲收录了2012年发售的《圣人协奏曲》的下载配信追加剧本“世界包”的Vol.2～4。

已购买的玩家也不可错过!



▲从《再生》中精选而出，面向购买了前作玩家的“大使包”也以1100日元配信。

贩卖店声音!

2013年的Gust?

2012年的“《工作室》系列”非常有人气，《艾莎》和《特特莉》都卖得不错。《圣人协奏曲》一开始不知道是个什么类型的游戏，虽然角色很可爱，但不知道是以角色为主，还是以育成为主，都没办法好好宣传。不过总的来说卖得不错。这款作品俘获了男性FANS，而本作《再生》如果还能拓展新的玩家层就更好了。

2013年其余发售作品

梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3

PSV 3月20日已发售/6090日元

角川Games

角川Games设立于2009年4月。在迎来创社第4个年头的2013年，又有怎样的预定计划呢?

2012年总括 实施积极的共同开发计划

推出以《写真女友》为首的恋爱主题游戏，以及《笨蛋、测验与召唤兽 携带版》等角色Game闻名的角川Games，近年来都在积极进行与实力派游戏开发公司的共同开发计划。2012年发售了《圆桌的学徒 永恒传说》和《电锯甜心》。而在2013年，则预计发售与须田刚一率领的Grasshopper Manufacture共同合作开发的第二弹作品《杀手已死》。

《电锯甜心》的真人女主角大红大紫



▲《电锯甜心》的幽默式PV在FANS之间引起了话题。扮演主人公茱莉叶的形象代言少女也在各种活动中出演。

2013年的关键词?

全新**挑战**的一年

2013年角川Games前景?

2013年不仅会保持人气角色Game的制作，同时也会积极地为大家带来像《电锯甜心》般让人眼前一亮的有趣作品。敬请期待。

2013年的注目作品?

首先是1月发售了PSV上的第一款迷宫探索RPG《恶魔之眼》。这款作品为游戏开发公司Experience开拓了新境地，不愧对“次世代迷宫探索RPG”之名。沉迷于迷宫探索类游戏的狂热FANS自不用说，重视剧情与世界观的RPG游戏FANS应该也会对其产生兴趣。接下来的春季也会有大量人气角色Game发售，敬请期待!

恶魔之眼

PSV 1月24日已发售/6090日元

使用魔眼之力捕获恶魔



▲Experience制作的全新迷宫探索RPG。主人公使役恶魔，与同伴们攻略迷宫。

2013年其余发售作品

樱花庄的宠物女孩
PSV 2月14日已发售/6804日元
PSP 2月14日已发售/6279日元

初音岛Ⅲ 加强版
PSP 2月28日已发售/6090日元

写真女友 亲吻
PSV 预定4月25日发售/7140日元

萝球社 秘密的失物
PSP 预定6月20日发售/6090日元

贩卖店声音! 2013年的角川Games?

《电锯甜心》的宣传活动非常热闹。游戏本身也很有趣，丧尸与啦啦队少女战斗的设定也很有冲击力，卖得很不错。《写真女友》的人设很可爱，销量符合预期，就店铺的角度来说非常容易分类说明，算是容易促销的好作品。PSV版的《写真女友 亲吻》给人的印象也不错，在本店的顾客层中，应该会受到年龄稍高的那一层的欢迎。

Capcom

2012年除了长盛不衰的系列作品外，再加上大量发售的新作。2013年的Capcom会更加充实。

2012年总括 人气系列品牌闪耀的一年

2012年引领Capcom的是《怪物猎人》和《生化危机》两大人气系列。2011年12月发售的《怪物猎人3 G》在进入2012年后也是形势大好，算上Best版共售出超过150万份。《生化危机6》家用机双机种在日本合计销售量超过85万份，派生作品也卖得不错。另外《龙之信条》虽说是原创新作，但也获得了50万销量的大成功，而2013年系列新作《龙之信条 黑暗觉者》也会发售，相信将会有更大的飞跃吧。

全世界待望的系列最新作！

生化危机6



▲与袭来的丧尸作战的生存恐怖游戏。描绘了7名主人公的故事集锦风格，以及追加了新动作等新要素的融入，让作品获得了高评价。

2013年的注目作品？

《怪物猎人4》不仅在游戏业界有着影响力，同时也是受到各领域玩家注目的超重量级作品。虽然发售日延期至夏季，但想必这个夏天必然会是本作的天下。另外阔别6年的新作《逆转裁判5》也值得注目。系列的看板角色成步堂龙一作为主人公回归，燃起了FANS不少期待。

怪物猎人4

3DS 预定夏季发售/售价未定



▲高人气的国民级ACT。追加了操控昆虫提升能力的“操虫棍”和剑盾合体为斧头的“蓄能斧”，引起了话题。

逆转裁判5

3DS 预定2013年发售/售价未定



▲律师成步堂龙一，揭露案件的“矛盾”，为被告争取无罪判决的AVG。本作中的搭档是名为希月心音的少女。

顾客声音！ 2013年的Capcom？①

要说2013年的Capcom，当然得看《怪物猎人4》了！《怪物猎人3 G》的Best版和Wii U的《怪物猎人3 G HD Ver.》的发售作为铺垫，让新的FANS也能尽快融入本作。虽然发售延期让人觉得有些遗憾，但更多的是感觉到了Capcom对本作注入的心力。另外要说最近的作品，《鬼泣 DMC》的手感不错，价格也不贵，值得购买。

分析家声音！ 2013年的Capcom？②

《怪物猎人4》的发售延期，看来并非一个欠佳的决定。想来2013年内，3DS的贩卖数超过1000万台并非难事。即使与《怪物猎人3 G》发售时的硬件销售量对比，相信也能期待本作远远超过前作的销售额吧。算上技术力的提升，本作仍然是日本最受期待的作品。《逆转裁判5》也是稳定的系列作品，《鬼泣 DMC》虽然给人完全新作的印象比较深，但相信在海外会有不错的成绩。预计4月发售的《龙之信条 黑暗觉者》，前作在日本的评价很高，打开了新的用户层，相信本作会比前作取得更好的成绩吧。

Spike Chunsoft

从2011年开始渐渐累积起人气的“《弹丸论破》系列”的势头，在2013年会进一步加速?

2012年总括 个性十足的新晋品牌抬头

2012年4月的合并，让Spike Chunsoft在新的起点踏出了第一步。既有《黑道圣徒3 完全版》、《黑暗血统Ⅱ》这类多语言版的作品的本土化发售，也有《极限脱出 善人死亡》、《神孕 请为我生孩子吧！》等新晋品牌作品面世，展现出富有精力、积极活动的一面。其中特别是销量超过10万份的《超级弹丸论破2 再见绝望学园》，成为了2012年Spike Chunsoft的代表作。

PSP 神孕 请为我生孩子吧！

与星之子一起拯救世界！



▲印象深刻的标题与豪华的制作阵容引起了业界话题，博得了人气。被召唤至魔法世界的主人公，与其和巫女之间产下的“星之子”们一起冒险。

2013年的关键词?

“万事都要挑战！”

为了献上让大家惊异，以及让大家叹服的作品，要勇于向所有事物挑战。

2013年Spike Chunsoft前景?

积极挑战与玩家们一起成长的全新作品。以决定动画化的“《弹丸论破》系列”为首，《喧哗番长》、《侍道》、《神孕》、《不可思议的迷宫》系列和音响小说等已有作品也会稳步培养。另外会以成为No.1的“洋游戏”发行者为目标，将优质的海外作品经过本土化后在恰当的时机献给大家。

PSP 超级弹丸论破2 再见绝望学园



2013年的注目作品?

神孕Ⅱ

PSV 3DS 预定夏季发售/售价未定

其余注目点

《弹丸论破　希望学园与绝望高中生》迎来动画化的一年。请继续关注系列的动向。

《弹丸论破》动画化！



▲充满紧迫感的学级裁判会以怎样的动画方式描绘表现呢?

贩卖店声音！ 2013年的Spike Chunsoft?

《神孕 请为我生孩子吧！》到底是款什么样的游戏，当初一直很迷惑。在店里虽然举行了造势活动，但念出作品名的时候真的很够呛呢，想着用广播在店里播放这种标题真的没问题吗（笑）。不仅仅是标题有冲击力，游戏本身也很有趣，因此实际上卖得不错。原本觉得《超级弹丸论破2 再见绝望学园》是不是宣传得太过火了，但实际上很有人气呢，博得了稳定的顾客群。算上也会有因为动画而接触本系列的顾客，相信今后也能持续长卖。

日本Falcom

以稳定的品质与王道的幻想格调，持续回应着FANS期望的日本Falcom。其下一步棋是？

2012年总括 健在的"《伊苏》系列"

日本Falcom的"《英雄传说》系列"和"《伊苏》系列"，都是以幻想世界为舞台，拥有高水准故事性的作品。2012年，《伊苏 塞尔塞塔的树海》在"PlayStation Awards 2012"中斩获了"玩家选择奖"，获得了极高的评价。《那由多的轨迹》则在保持深奥世界设定的基础上强调了动作要素，展现出与"《空之轨迹》系列"不同的游戏性。另外也可以看出日本Falcom在新平台上通过重制过去的人气作品，得以让更多的玩家享受到作品乐趣的努力。

PSV 伊苏 塞尔塞塔的树海

老少皆宜的爽快A・RPG



▲与迄今为止的"《伊苏》系列"相同，以简单的操作体验速度感和爽快感的A・RPG杰作。本作结合了高战略性，成为一款可玩性更高的作品。

2013年的关键词？

"《轨迹》系列"最新作《英雄传说 闪之轨迹》将会发售。

目标是《轨迹》品牌的提升。

2013年Gust前景？

让更多的人了解、并玩到Falcom的游戏。为此要强化这方面举措的实施。

2013年的注目作品？

新作《英雄传说 闪之轨迹》就不用说了，"《空之轨迹》系列"的重制版，以及《零之轨迹》的Best版也会发售。如果是还没接触过"《轨迹》系列"的玩家，请一定来尝试一下。

其余注目点

会更加充实游戏关联的音乐CD、书籍和角色周边。演奏会活动也预定比去年举办得更多，希望大家都到场支持。

英雄传说 闪之轨迹

PSV/PS3 预定2013年内发售/售价未定

"《轨迹》系列"剧烈地进化！



▲以《英雄传说 空之轨迹》的世界为舞台，描绘了壮大的故事。系统方面有大幅度地变化。

战斗场面搭载新机能？



▲系列所延续下来的指令选择型战斗，变得更加适用于直接、快速地操作。

贩卖店声音！ 2013年的日本Falcom？

日本Falcom的游戏贩卖情况不错，内容也很充实，在顾客间有着良好的口碑。但虽说作品的FANS很多，但只是在爱好者之间传播未免有些可惜。希望宣传能够做得活性化一些，进一步增加FANS。《那由多的轨迹》卖得很不错，游戏的内容也很棒。希望以后也能多多出现这样的全新游戏。以日本Falcom的能力来说是肯定能做到的，非常期待。

NBGI

品牌数量占据日本游戏厂商第一、二位的NBGI。今年的重点作品是？

2012年总括 原作牵动游戏销量

NBGI推出了许多以人气动漫为原作的作品。2012年的《海贼无双》销量约83万，《第2次超级机器人大战Z 再世篇》销量约32万，情况比较顺利。而今年也有《超时空要塞》和《乔乔奇妙的冒险》等人气作品游戏化。原创作品也有丰富多彩的的品牌，其中《无尽传说2》更是销量突破40万，成为了话题之作。2013年的原创作品则以《噬神者2》牵头，为大家带来丰富的游戏体验。

PS3 机动战士高达 EXVS

究极热血激烈的2对2战斗展开！



▲"《高达》系列"的知名机体登场，进行2对2战斗的对战ACT。在街机上获得了好评，2012年也持续保持着高人气。

2013年的关键词？

挑战！
成长！

2013年的注目作品？

全世界累积出货120万份以上，获得了绝大多数《OP》FANS的支持，《海贼无双》的第二作早早得以登场。本作中经历了两年的修行而成长，进入新世界篇的草帽一伙自不用说，艾尼路等新角色也纷纷参战。以"空岛"为首的新场景和豪快演出表现的新动作的加入，用美丽的画面描绘了新的战斗。面对几乎填满整个画面的海贼敌人，享受遥遥凌驾于前作的战斗爽快感，敬请期待。

分析家声音！ 2013年的NBGI？

在现在已经公布的2013年发售预定作品中，有着"《超级机器人大战》系列"和"《传说》系列"等拥有一定数量固定FANS的热门作品。而且大家可以注意，PSP平台的作品有很多。对于日本国内大量玩家尚持有的PSP平台市场，NBGI也将其牢牢把握在手中。其中《噬神者2》与前作有着相同的影响力，只要是掌机动作游戏FANS就不应该错过。希望销量能够冲击百万。

2013年NBGI前景？

NBGI并不局限于游戏平台战略，而是以IP（知识产权）为主轴，展开游戏制品及其周边服务。以"《传说》系列"来举例的话，至今为止有开发的新作《无尽传说2》发售，为了让玩家更加享受乐趣而推出了下载内容配信，有与同伴协力游戏的《羁绊传说》和《卡片进化传说》等智能手机游戏，发售了角色周边，以及与House Foods共同推出的"麻婆咖喱"，还有和FANS共度欢乐时光的的活动"祭典传说"举办。而今年我们也会把为玩家带来快乐放在第一位，不断进行"挑战"，敬请期待！

海贼无双2

PSV 3月20日已发售/7140日元
PS3 3月20日已发售/8190日元

高人气游戏待望的新作登场



▲主人公路飞一行人将大量敌人揍飞的动作游戏。游戏影像与动作要素均Power up！

2013年其余发售作品

超级机器人大战UX
3DS 3月14日已发售/7140日元

心灵传说R
PSV 3月7日已发售/6480日元

噬神者2
PSP/PSV 预定2013年内发售/售价未定

Marvelous AQL

在各个平台上都有着FANS群的Marvelous AQL。2013年将展开跨媒体行动！

2012年总括 培育出原创作品的2012年

2012年3DS平台的《牧场物语 初始的大地》销售约23万份，《魔法工场4》销售约15万份，均得到了好评。另外还开创了“爆乳超级战斗”这一革新类型的品牌《闪乱神乐 爆裂 红莲少女》，引发了玩家的话题。而“《闪乱神乐》系列”的最新作也已经于PSV平台发售，2013年也会以该系列为中心，推出各种原创内容，以及跨媒体的展开，期待其进一步的发展。

按喜好打造自己的牧场

3DS 牧场物语 初始的大地



▲一边享受牧场生活，一边建设村镇，为玩家提供暖洋洋和谐生活的游戏。可以培植蔬菜和水果进行销售，还可以与镇上的居民结婚，尽情享受自由自在的牧场生活。

2013年的关键词？

向前再向前

包括既有的作品和全新的题材在内，不仅要提供满足顾客需求的游戏，也要让自己能够满意。希望2013年的作品，能够更多地让顾客感到喜悦。

2013年Marvelous AQL前景？

已经公布的作品中，有准备跨媒体展开的《海王》，以及1月开始新番动画放送的《闪乱神乐 爆裂 红莲少女》等能够以各种各样的方式让玩家享受到快乐的作品。我们将会配合作品内容进行相关商品的企划和制作。

2013年的注目作品？

PSV上已经发售的《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》，以及即将发售的《胧村正》和《瓦尔哈拉骑士3》。这三款作品的画面都将在有机EL上展现出来，衷心希望大家能够尝试一下。

2013年其余发售作品

胧村正
PSV 3月28日已发售/4980日元

英国侦探神秘事件
PSP 3月7日已发售/6279日元

Fate/新章 CCC
PSP 3月28日已发售/6279日元

海王
3DS 预定2013年内发售/售价未定

闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明

PSV 2月28日已发售/6980日元

最“胸”的爆乳超级战斗



▲有变身，有服装破坏。总计20名少女乱舞、飞翔、波涛汹涌的爽快ACT！

贩卖店声音！ 2013年的Marvelous AQL？

《牧场物语 初始的大地》和《魔法工场4》卖得很好。现在还记得跟制作方的人讨论过将《牧场物语》搬上3DS的话，销量会有多少变化呢。现在来看，确实成为了长卖作品。制作方的人当时也说了“在电视上投放了广告，一定会卖得不错的！”“《闪乱神乐》系列”因为有着固定的FANS群，也算是很好预计销量的作品。从这一层面来看，今年的状况应该也会不错。

Level-5

2012年由《雷电十一人》与《纸盒战机》两大系列聚集起人气，今年则注目于《幻想生活》和《妖怪手表》！

2012年总括 掌机游戏高人气的一年

2012年发售的“《纸盒战机》系列”突破了35万的销量，《雷电十一人GO 2 时空之石》与《雷电十一人GO 强袭者 2013》在发售不久后销量立刻直逼30万，展现出高人气。另外，出人意料的跨品牌合作《雷顿教授对逆转裁判》也达成了20万的销量。此外还有《女生RPG 灰姑娘生活》以及《幻想生活》等多款不同类型的作品发售。今后跨媒体计划的第三弹作品《妖怪手表》值得大家注目。

3DS 雷顿教授对逆转裁判

挑战异世界谜题与魔女裁判！



▲《雷顿教授》与《逆转裁判》，两大系列跨越厂商间的屏障，实现梦之竞演！陷入异世界之镇“迷宫城市”的雷顿与成步堂一行，究竟会体验到什么？

2013年的关键词？

2013年，Level-5不仅仅作为制作厂商，而是要作为公司进行飞跃。另外也要追求社交平台和智能手机平台上

全新的商机

2013年Level-5前景？

将“《雷顿教授》系列”为首的人气系列推出最新作，同时把《幻想生活》和《妖怪手表》这类全新作品系列化。Level-5的目标一直是“成为能够一直创新的公司”，今年也会挑战各种新的作品。

2013年的注目作品？

《幻想生活》和《妖怪手表》。这两款作品是Level-5花长时间准备的大制作，也是能够回应玩家们期待新作提议的作品。《幻想生活》是在能够幻想世界中自由自在地、选择自己喜欢的生活进行体验的异色游戏。这款作品今后将会发展成一大系列，为了达成这一目标，我们正在考虑下一步的发展。《妖怪手表》则是主人公与他的妖怪朋友们一起解决各种日常问题的独特作品。游戏内容方面也融合了育成和收集要素，正逐渐打造为一款具有耐玩性的作品。与动漫之类的领域也会展开多彩的合作企划，是跨媒体作品的最新作。

妖怪手表

3DS 发售日未定/售价未定

“妖怪世界”在此诞生！



▲主人公景太获得了不可思议的手表“妖怪手表”，从此就能够看到妖怪们的身姿……

其余注目点

公司所参与的娱乐活动企划将会远远超出一般游戏公司的范畴，请大家期待。Level-5将会让整个游戏业界和娱乐业界的气氛高涨起来，请大家继续支持！

贩卖店声音！ 2013年的Level-5？

2012年除了《纸盒战机》与《雷电十一人》这类惯例的系列作品，还推出了《联合01》这种全新游戏类型的挑战。我认为对于整个游戏业界来说，像这样持续不断地尝试挑战是非常重要的。《雷顿教授对逆转裁判》已经发售，而之后还有系列最新作《雷顿教授与超文明A的遗产》。因为与前作的时间间隔已经拉得比较长，FANS的期待也已经高涨起来了吧。至于注入了心力的社交类游戏，由于喜欢简单系统的轻度玩家已经适应了游戏，因此类似于“《雷顿教授》系列”的作品应该会聚集起更多的人气。

2013年其余发售作品

雷顿教授与超文明A的遗产
3DS 2月28日已发售/5500日元

雷电十一人GO 银河
3DS 发售日未定/售价未定

文 乌冬 美编 咕噜



ACT	动作・机器人	PSP
战斗 ROBOT 魂		
パトルロボット魂		
NBGI	日版	2013年2月14日
1人	6280日元	无对应周边

“《高达 战争》系列”之后，NBGI推出了大量同类型游戏，包括“《超时空要塞 开拓者》系列”、《高达 突击幸存者》和去年的《机动战士高达SEED 激战宿命》等。如今这类型作品又有新作了，那就是下面介绍的这款《战斗ROBOT魂》。

系统介绍

操作说明

动作	键位
移动	方向键
攻击	○/□/△
锁定	R
更换锁定目标	滑杆←/→
防御	L
跳跃	×
垫步	连按方向键同一方向两次
冲刺	连按两次×
SP攻击	○+△
切换SP攻击	□+×
切换机体	Select
暂停	Start

战斗界面解说



①击坠数
②魂槽：切换机体增加，满了后可使用换人SP攻击。
③HP槽：当前机体的HP，减为0时被击坠。
④SP槽：攻击命中和受伤时增加，最大可存三格，使用一次SP攻击消耗一格。
⑤喷射槽：使用跳跃、垫步和冲刺时减少，清空后无法再做以上的行动，当不使用喷射槽和不攻击时自动回复。
⑥任务时间：一般为10分钟，时间结束前还没过关则算任务失败。
⑦雷达：绿色三角为自机，红点为敌机。
⑧锁定框
⑨武器框：三个框分别代表三个按键上的武器以及其弹数，弹数用完后会自动装填。

关于任务

在世界地图（ワールドマップ）一开始有六个被称为巢穴（ネスト）的区域，每个区域都有四个等级的任务，刚开始只能打低等级的任务，随着流程的推进，高等级的任务也会逐渐解锁。一个任务又分为若干场战斗，由格子表示，打完一个格子的战斗可以移动到邻接的格子，玩家需要从最初的格子一直打到BOSS的格子。

除了BOSS格子是打倒BOSS外，其余的格子的胜利条件都是敌全灭，不过根据格子的不同，还有着战斗报酬、额外奖励和特殊规则三个要素，下面具体讲解一下。

战斗报酬：在战斗胜利后获得，主要包括了资金和TP，有些格子还可以回复一架机的HP，另外要注意有些资金和TP的报酬是要完成某些特殊条件才能获得的，如一定时间以内过关、达成一定连击数以上、切换机体一定次数、防御一定次数等，具体可以在每个格子的ミッション报酬中确认。

额外奖励：某些格子上可以看到Bonus和资金等的标志，这些就是额外奖励，完成这些战斗就可得到机体能力、获得的金钱或是TP的加成，这些



效果在接下来的战斗也能保留，具体可以在画面右下角的ミッションボ-ナス一栏中确认，而画面右边的框则是当前已经提升的能力等级。

特殊规则： 这个是关卡的附加条件，如某些关卡不能使用格斗或射击、格斗或射击伤害2倍、喷射槽无限制等，可以在过关条件一栏里确认。但要注意的是，这些规则对敌我双方都有影响，像格斗或射击伤害2倍这种就是一把双刃剑，战斗时一定要先发制人，否则很容易栽在规则上。

关于切换机体

派了多架机体出战的话，战斗中可随时按Select键切换机体，机体的出场顺序根据出战前的队伍排列而定。切换机体的好处是可以把濒死或不擅长应对当前敌人的机体换下，换上适合的机体，并且切换机体还会累积魂槽，利用魂槽能使出切换SP攻击，可以在换上机体的同时使出SP攻击。但要注意的是一架机只能出场一次，也就是切换到最后一架机体时就不能再切换了，当可切换的机体不多时一定要注意。

评价

一个任务完成后系统会给出评价，影响评价的要素包括了完成的格子数、被击坠数、击坠数、切换机体的次数和总过关时间，除了被击坠数和过关时间是要尽量少外，其他几项都是越高越好。



商店

获得的资金可以在商店（ショップ）里使用，主要用来购入机体和抽扭蛋，一开始可供选择的机体并不多，不过随着完成任务的增加，新机体也会逐渐解锁。扭蛋则是用来获得机体的强化部件和姿势，一次500G，当抽到重复的东西时会自动变为魂**チケット**，用3张魂**チケット**也能抽一次。

改造

主菜单的改造（**カスタマイズ**）一项中可以对机体进行能力的增加以及更换武器或部件。增加机体能力需要使用TP，和资金不同，TP都是每架机体独立的，只有在任务中出击过的机体才能获得，可增加的能力包括机体和武器，具体可参考下表。

机体能力	
项目	说明
HP	机体的耐久力，减为0时即被击坠
射击防御	机体对射击武器的防御力
格斗防御	机体对格斗武器的防御力
スピード	喷射时的速度
ブースト	喷射槽的可使用时间
バランス	跳跃或冲刺时着地的硬直大小
武器能力	
项目	说明
攻击力	武器的威力
攻击精度	攻击的命中精度
弹速	子弹的速度
チャージ	武器的上弹速度

姿势效果	
类型	说明
立ち(座り)系	バランス增加
格斗系	格斗攻击力增加或无伤时格斗攻击力增加
射击系	射击攻击力增加或无伤时射击攻击力增加
特殊系	ブースト增加
移动系	スピード增加
防御系	格斗防御或射击防御增加
被弹系	HP增加



"ROBOT魂"作为玩具的高度可玩性在游戏得到了很好的体现，玩家可以自定义机体的武装，除了默认的武装外，还可以使用别的机体的武装。另外商店中购入的姿势（ポ-ズ）和强化部件（パ-ツ）也可以在这里为机体装备，姿势在增加机体能力的同时，还能改变机体在浏览界面时的姿势；强化部件的效果则和姿势类似，不过不会改变机体的姿势，最大可以同时安装三个。



推荐机体

エルガイム Mk-Ⅱ

游戏开始可供选择的机体之一，标准的射击型机体，○键的射击武器威力不低，初期战斗打杂兵基本一枪一个，格斗攻击威力也中规中矩，在没子弹时可以拿来应急。另外机体还可以变形为飞行形态，能不消耗喷射槽做高速的移动，在需要长距离移动时能派上很大用场，不过需要占用一个武器格，是要火力还是移动力就见仁见智了。

ダンバイン

运动性非常高的格斗机，用法是依靠速度近身后施以强力的格斗攻击，一般杂兵很少能挨得住它一套连技的。还有它的SP技是高威力的单发技，对付BOSS效果很好。不过高运动性的代价就是防御面非常弱，HP在所有机体中是倒数级别的，即使被低级的杂兵打中也很痛，使用时得注意回避攻击。



ウォクス・イグニス

虽然默认武器只有一招格斗和一招射击，但两招都非常好用，并且最难能可贵的是初始HP就有2400，这在所有机体中都是非常少见的。缺点是SP攻击不好用，最好把它作为先锋出战，累积了SP槽后换上其他的机体来用SP攻击。

ゼ-ガベイン ガルダ

和ウォクス・イグニス有一定相似之处，主力武器也是□键的射击和△键的格斗，不过ゼ-ガベイン系的机体还有QLエフェクト这一特殊部件，可进一步提升射击武器的威力，另外ゼ-ガベイン ガルダ的SP技也非常实用，属于可以从头用到尾的机体。



ザブングル

ザブングル最值得用的地方在于○键的导弹，虽然攻击力不高，不过只要命中一发就能令敌人倒地，在被围攻时非常适合用来解围，还有拿来对付喜欢飞在天上的敌机时效果也很好，导弹命中飞天的目标能令其变成空中硬直状态，这时可用□键的射击武器追击。ザブングル的SP攻击是导弹连发，连击数非常高，适合拿来完成一些有连击数要求的特殊条件。

ヒ-ロ-マン

典型的血牛型机体，和ダンバイン这种靠机动性吃饭的格斗机不同，ヒ-ロ-マン基本是靠自身的高防御和HP顶着敌机攻击强行近身肉搏。机体默认配置中没有射击武器，取而代之的远程武器是□键的飞踢，使用后会先跳起再朝目标踢去，兼并回避和攻击。SP技是非常好用一定时间内无敌，在对付皮糙肉厚的BOSS时。



系统上和《高达 战争》类似，玩过的可以很快上手。和《高达 战争》最大的区别在于换人系统，根据战况来更换机体能让战斗更加得心应手，并且机体的种类很丰富，在选择时还会让人三心两意好一阵。



在手机上下了一个《最终幻想Ⅳ》来玩，虽说比当年超任上的画面表现力和音效强了几个档次，但不知为何完全静不下心玩耍。回想以前在街边小店等老板插磁碟、读取等一系列过程有种让人莫名激动的仪式感，现在随便点开即可玩或许来得过于容易，即使是同一个游戏也就没那么珍惜了。

收罗近期精品三线游戏

本辑游戏推荐

让马儿飞奔吧！

PSP	胜利赛马7 2013		
ウイニングポスト7 2013			
Koei Tecmo Games	SLG	日版	容量：约1.02GB

赛马是一项历史悠久的赛事，但除了香港外我国大部分地区的民众对赛马的了解都还不算多，小C有幸在香港看过一次赛马，那种全民参与并在比赛时一起加油的氛围非常感染人，跟以往仅仅在电视机前看着几匹马跑的感觉完全不一样。本作是“《胜利赛马》系列”最新作，按照惯例Koei把日本赛马协会最新的选手和马匹数据拿来后在游戏中进行了更新，但似乎除了贵妇人、黄金船等知名赛马的外形和能力值得到了准确反映外，其他的马都感觉有点打酱油，并没很好地真实还原马匹的突出特点。游戏画面延续了以往风格，由于硬件限制整体并没有太大突破，而本作的进步更多是体现在一些系统的细节部分，比如游戏新运用了语音合成技术，即使是玩家自定义的赛马或人物姓名在实况转播中都能被解说员大声自然地喊出来，让比赛的气氛变得更加热烈。本作另外一个比较大的改变在于情节的加强，玩家作为骑手开始的时候会需要照顾自己的爱马并时常关注赛事中对手的动向，而在剧情发展的过程中游戏将会为玩家塑造一个常来挑衅的劲敌，原来隐藏在对手名单后的角色走到了屏幕前，他会和玩家一起切磋成长并也关心玩家成绩的好坏（这个算是“陪赛”吗），这个设定的加入让玩家在游戏中的体验变得更加真实。



▲笔者一直都还比较喜欢该系列这种素雅的画风。

此外，游戏的培育系统也挺经得起折腾的，各种配种搭配以及成长状态、生涯周期、意外事件等不确定因素让整个游戏过程变得跌宕起伏，非常适合那些喜欢深度研究的玩家。可以说，本作在系列以往的基础上保持着稳扎稳打的路线，变化虽小，但每一次都能有所进步，对赛马感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。

▲赛场上马儿的竞争很激烈啊。

推荐给 喜欢赛马的玩家·有一定日语基础的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

推荐给 冒险类游戏爱好者·对凶杀案剧情感兴趣的玩家

午夜迷踪之爱伦坡谋杀案

Midnight Mysteries The Edgar Allan Poe Conspiracy

NDS	Avanquest	AVG	欧版	编号：6161

本作是Avanquest发行的一款欧美风格的冒险类游戏，故事的主角是一位正在为没有灵感而发愁的小说作家，忽然出现的幽灵让他非常惊恐，但为了收集素材他只好硬着头皮跟随其指引开始探寻一件古老谋杀案的真相。本作的画面还算细腻，场景中常有骷髅、玫瑰等物品散落在地上，在整体暗沉的色调烘托下显得非常神秘。游戏的操作对于熟悉解谜游戏的玩家来说应该是很好上手的，只需根据下屏笔记本上的词条逐个找出场景中的物品即可，而这些物品分为“通常”和“解谜”两种类别，从字面意思上我们能很清楚地明白后一种物品的作用，比如利用铅笔和羊皮纸玩家可以把一些石碑上的奇怪花纹拓印下来，比对一些相应的图案组合机关即可进行解谜，而类似的运用在本作还有不少。本作的难度个人觉得还是有点小高，有许多物品实在藏得太精妙了，还好游戏为了保证节奏并没有限制提示次数，每隔一定时间上屏都会飞来一只乌鸦，只要它在时就可随心所欲地使用提示。本作在剧情、动态效果等方面都还算做得不错，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲这墓碑上隐藏着什么样的讯息？

推荐给 喜欢探案题材的玩家·冒险类游戏爱好者

英国侦探神秘事件

英国侦探ミステリア

PSP	Marvelous AQL	AVG	日版	容量：约1.45GB

本作是一款以侦探为题材的冒险游戏，日本公司再一次用强大的架空能力把英国侦探界和校园恋爱联系到了一起，玩家会扮演以成为侦探作为目标的少女管家艾米丽，与福尔摩斯、华生、鲁邦等名人的帅儿子们在学校相遇，并同时追查自己双亲死亡的真相。本作的画面感觉不错，不仅角色设定善心悦目，对话框、菜单等细节的雕琢也有一定水准。作为一款侦探题材的游戏，自然会对玩家的解谜能力有所要求，玩家的日常对话、线索都可以在笔记本中随时翻阅，如果发现质询的人和之前线索有冲突，那么这里往往会成为解决案子的突破口，不过让人失望的是本作悬念十足却交互无力，各种看似可以大做文章的谜题都只是简单地用对话框进行选择，玩久了会让人稍微有点倦怠感，而这个问题也同样存在于本作的恋爱系统中。还好游戏Extra模式中收录的桌面、CG动画等特典还算丰富，不然本作就实在是太没有诚意了。总的说来本作的创意和剧情还算可以，如果不太在意游戏系统上的一些小不足，那么本作还算是个不错的选择。



▲怪盗现身！

推荐给 时尚爱好者·对衣服感兴趣的玩家

贝兹娃娃 时尚精品店

Bratz: Fashion Boutique

NDS	Activision	SLG	美版	编号：6149

说到芭比娃娃大家都觉得很熟悉了，但芭比的“对手”贝兹娃娃知道的人或许就不是那么多了，贝兹与芭比端庄、高贵的形象相反，不同肤色、种族的娃娃配以夸张的装扮显得非常时尚，现在介绍的这款游戏就是以贝兹娃娃为主题的游戏。本以为本作会像同类改编游戏那样很敷衍，但进入游戏后却给了我一点小惊喜。首先游戏人物活灵活现，在更换眼影或衣服的时候她们会挤眉弄眼搔首弄姿，显得非常自信，并且人物讲话时的语调也十分随便、生活化。时尚游戏中有大量的服装已经不稀奇了，而本作更是可以通过小游戏的形式来做属于自己的衣服，比如在选好布料并裁剪后，玩家需要使用触控笔操纵缝纫机把衣服加工好，再把自己喜欢的扣子选出来钉在衣服上，每个小游戏都简单到不行，但是却能形象地表现出制作衣服的步骤。小C玩了一段时间后觉得本作的本质还是倒腾各种衣服，刚开始玩的时候挺让人投入，或许因为笔者是男生，玩久了可能会有点兴趣索然，喜欢时尚的女生不妨尝试一下本作。



▲这个架势是美少女战士变身呀！

推荐给：休闲类游戏爱好者·想打发时间的玩家

NDS 宝石纸牌三重奏

Jewel Quest Solitaire Trio			
GSP	PUZ	美版	编号：6155

NDS上的冷饭游戏挺多的，而厂商GSP也很坦荡，把自家系列三款游戏没做任何修改加上一个选择菜单后就打包上市了。个人觉得这三款纸牌游戏各自单独发售挺单薄的，不过整合在一起后玩法、主题、场景都变丰富了，内容反而更加充实。一进入游戏就有一股“印第安纳琼斯”的感觉扑面而来，果不其然，三款游戏都是以冒险为主题，幻灯片、木桌、铁皮盒等元素营造出一股很复古的氛围。三个纸牌游戏的玩法都和Windows默认的翻纸牌游戏玩法很相似，只是规则有些小差别，而小C比较喜欢第一款，玩法虽说是当中最简单的，但由于限制了不能重复翻牌，所以每一步都得观察得很仔细，有时候一旦打出连携会让人欣喜若狂，值得注意的是本作接龙时没有限制花色，但如果是同花色的话得分会增加不少，所以想冲击高分除了技巧外也需要一定的运气。总的说来这三款游戏被撮合在一起并没带来生硬的感觉，也算是一个打发时间的利器，比较适合在无聊时随便玩玩。

▲牌面的风格和场景似乎不太搭调呀。

推荐给：极限运动爱好者·喜欢高难度挑战的玩家

PSV 都市挑战摩托

Urban trial freestyle		
Tate Multimedia	SPG	港版

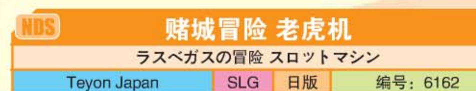
极限摩托由于其超强的挑战性吸引了不少观赏者，但毕竟是一项非常危险的运动，更多的人并没有机会去亲身体验，而近期在港服上架的这款极限摩托游戏或许能满足一些玩家的愿望。本作的画面光影效果做得非常不错，人物抖脚的动作或引擎在雨天会出现雾气等细节动态效果也很真实。平心而论本作的操作很简单，但却极难玩好，赛道上各种复杂的机关和提示层出不穷，在高速行驶时很难都注意到，一条赛道往往要经过十几遍的挫败后才能逐渐上手，比如有的地方开着开着一辆爆炸的轿车忽然向你滚来，如果没有超快的反应刹住车并躲避的话很容易就直接Game Over了。和同类作品相似，游戏中的摩托也可以购买轮胎、引擎等部件来改善性能，但在本作中赚钱的难度不小，系统会根据玩家的动作难度和探索度来给予奖励，并且每个关卡的金币都不能重复获得。此外，如果玩家觉得一个人玩太单调可以在选项中让电脑以“影子”的形式与你一起比拼技巧。总的说来本作的综合素质不错，但上手难度或许会比较高。



▲赤身裸体骑车挺霸气的。

推荐给：柏青哥爱好者·喜欢碰运气的玩家

NDS 赌城冒险 老虎机



ラスベガスの冒険 スロットマシン			
Teyon Japan	SLG	日版	编号：6162

柏青哥在日本人心中的地位完全可以用“国民游戏”来形容，就好像中国人喜欢打麻将一样，只要有日本人的地方就一定有柏青哥，而本作是DSi Ware上一款以赌徒生涯为背景的老虎机游戏。在游戏中玩家扮演的主角是一名无所事事的年轻人，在意外继承了一大笔遗产后开始了环球旅行，当他来到拉斯维加斯后决定豪赌一把。在画面上人物的穿着和场景都极具七十年代的怀旧风格，各种角色说话时也都带着一种淡淡的“雅痞味”。操作方面游戏把触摸完全融入到了老虎机的机台操控中，点按钮、取筹码等动作都是通过玩家触摸操纵一只“手”来进行了，特别是拉下转动杆的一瞬间机台运作起来非常有感觉。赚了钱自然要花出去，游戏中别墅、游艇、跑车等奢侈物件都激励着玩家一次次去赌博，购置后的物件都会摆放在玩家住所周围，不过由于赌博风险高，钱来得快去得也快，想不断赚钱并一直保留这些奢侈品还真不是一件容易的事情。喜欢研究柏老虎机和想体验赌徒生活的玩家不妨尝试一下本作。

▲赢一把收钱咯！

NDS

挑战我 儿童大脑游戏

Challenge Me Kids Brain Games

Oxygen	PUZ	美版	编号：6158

本作是一款面向低龄儿童锻炼大脑的益智类游戏，和同类游戏相似，本作也采用了色彩饱和的卡通画面风格和各种卖萌字体。游戏的结构并不算复杂，但考虑到主要是儿童玩耍，所以游戏开始会有一位穿着白大褂的大眼镜科学家来介绍游戏，本作的小游戏多是锻炼儿童认知、逻辑、计算等基本能力的游戏，厂商基本上把所有操作都集中到了触摸屏上，玩家只需简单地利用点触、滑动等动作即可进行游戏。比如其中一个游戏是会在下屏出现六件物品，玩家需要从其中找出属于同一类别的东西并把它们拖动到一起，而配对成功后的物品随后也会被收录到“贴纸专辑”模式中，玩家可以随时从主菜单进入并欣赏自己收藏到的物品。本作稍微让人有点的遗憾的地方在于滥用动画效果，每次过关或配对成功后都会强制播放一段动画，对整体节奏有不小影响，喜欢益智游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲小提琴和吉他配对成功。

推荐给 家里有小孩的玩家·益智游戏爱好者

一品短消息



●以人气动画《魔法少女奈叶》为题材改编的游戏《魔法少女奈叶A's 命运齿轮》在近日发布了繁体中文版，原动画的粉丝们不要错过。

●近日Broccoli推出了“《歌唱王子殿下》系列”的最新作品《歌唱王子殿下 全明星》，在本作中玩家会以艺能事务所“闪耀事务所”为舞台对13名登场偶像进行培养，而以往在系列中获得好评的经典小游戏以及“记忆”系统在本作中得以保存。

●《所罗门之戒 风之章》是近日推出的一款以“所罗门王与七十二柱魔神”神话作为主题改编的女性向游戏。游戏中玩家化身为了承继所罗门王之血的女主角，与路西法的12位恶魔以及堕天使们展开一场残酷的爱情。

●近日推出的《职业野球魂2013》是Konami“《职业野球魂》系列”的最新作。本作除了更新球员名单外还追加了新的经理人模式，让玩家能从游戏中真实体验到球队训练、财务和运营管理的全部过程。



▲又一年的新赛季拉开。

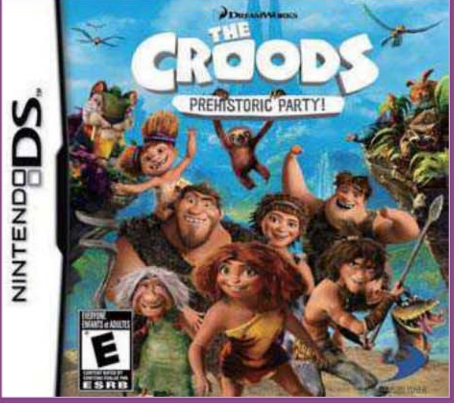
NDS 短消息

●Atlus于2009年推出的《真·女神转生 奇幻之旅》近日发布了简体中文汉化版。该版本除了少量英文菜单项外大部分内容已经汉化，并不会影响游戏的进行，系列的粉丝玩家不要错过。

●根据同名电影改编的益智类游戏《克鲁德一家 史前聚会》在近日推出。故事讲述了在一场史前地震过后，山洞人部落失去了自己的家园，而在这个过程中玩家将和族人一起以轻松的小游戏形式在野外跋涉进行探险，寻找新的家园。

●华纳兄弟近日推出了NDS上《涂鸦冒险家》两作的合集《涂鸦冒险家 收藏》，游戏在原作基础上并没有增加新的内容。

●以动画《精灵高中》改编的动作游戏《精灵高中 溜冰滚动迷宫》近日推出了欧版。



▲光着脚丫，寻找家。

前几天在旧货市场路过意外发现有卖二手黑胶碟，心想没事就去翻翻，结果发现两张披头士的，一问老板才15块钱！于是故作镇定买了走人，虽说没有黑胶唱机可以放这两张玩意儿，但是那个硕大的封套看起来真挺有质感的，碟片也非常厚实，放家里当个装饰也算不错。



早早就提供的试玩版就已经给玩家们带来了很好的游戏体验，而今的正式版更是在增加了大量内容后强势登场，闲话不多说，赶紧来一览这款PSV大作的魅力吧。

文 狼来了&洛克&LIKY&阿鲁&永恒

编 阿鲁　美编 Juxi

ACT	动作·狩猎	PSV
灵魂献祭		
ソウルサクリファイス		
SCEJ	日版	2013年3月7日
1～4人	5700日元	无对应周边



系统详解

基本操作

按键	效果	
	菜单（日记）画面	任务画面
方向键	项目选择	↓方向发动心眼
左摇杆		移动
右摇杆	←/→翻页	调整视角
○	决定	魔法发动
△	–	魔法发动
□	–	魔法发动
×	取消	【短按】回避、吹口哨/【长按】跑动、调查
L	将日记翻到上一项	【短按】视角复位/【长按】锁定、救济
R	将日记翻到下一项	【短按】切换供物套/【长按】献祭
SELECT	将日记翻到第一页	打开追体验菜单
START	供物、同行者和刻印菜单下显示详细分类	–
触摸屏	【划动】翻页、【点击】各选项	【长按】禁术发动

左、右摇杆用于控制角色主视角移动和视角调整，触摸日记或按○键进入主菜单。主菜单中选择“记录と设定”可以进行存档、开启关闭字幕、调整摇杆操作等行动。选择“リブロム”后进入下级菜单。

下级菜单分为“日记を読む”、“リブロムと话す”和“交信する”三个选项。选择“リブロムと话す”可以与日记本交谈；选择“交信する”进入联机模式；选择“日记を読む”则进入单机模式。

单机模式

单机模式的主菜单就是日记的第一页，下分四个选项：

选项名	内容
狂人达の“放浪记”	体验日记中记载的内容，可自由选择已经完成的章节进行游戏
我が肖像	改变角色外貌、姓名和供物设定等内容
文献	确认与游戏相关的各种情报
あとがき	查看日记的最后一页



狂人达の“放浪记”



这里分为“ニミュエ”和“マ-リン”两大页面。“ニミュエ”页面下有“魔法使いの试验”和“アヴァロンでの活动”两个选项，其中后者需要前者通关才会出现。“魔法使いの试验”实际游玩章节分为六章，这部分内容在试玩版里就已经出现，可看做游戏的序章，敌人的强度不算高，主要用来熟悉各种基本操作，随着这部分章节的完成，“我が肖像”下的各种功能也会逐渐开启。“アヴァロンでの活动”中又分为“アヴァロンの要请录”和“魔法使いの仲间”两大内容，前者为可进行联机的任务，后者则是区别于主线故事外的其他魔法使的故事，完成后可以收得同行者。“マ-リン”则是主线故事模式。随着“ニミュエ”和“マ-リン”内容的逐渐完成，“アヴァロンでの活动”中的部分任务才会解锁。

选择好任务后，单机模式下左下角会出现任务的基本信息（主要敌人和场景），右上角的“准备を整える”可以进入“我が肖像”的设置界面，右下角选择“はい”即可进入任务。

我が肖像

整备界面，在这里可以对角色的容姿、姓名、同行者、供物、右腕状态以及禁术进行设定，当前持有的“リブロムの泪”数量显示在右上角，方便随时查看。

リブロムの泪

进行战斗就会不断累积“リブロムの泪”，返回最初的日记菜单时，リブロム会让玩家收集眼泪，此时按○键或点击眼泪即可获得“リブロムの泪”。眼泪有更改角色名称、修复耗尽的供物、修复使用禁术的代价、降低右腕等级、让死亡或离别的同伴复活等作用。

容姿

可以对性别、脸孔、肤色、发型、发色、服装和声音进行设定。

服装

游戏中每一套服装拥有9种配色，游戏初期玩家拥有“王道の法衣”、“智识の法衣”以及“砂海の法衣”三套服装的前6种配色，其他服装和配色则需要满足一定条件后才会开启供玩家选择。下面列出除初期拥有外其他服装的获得方法。



放浪の法衣	
编号	获得方法
配色1	完成同伴任务004
配色2	完成自由任务026
配色3	完成自由任务027
配色4	完成自由任务030
配色5	完成自由任务032
配色6	完成自由任务105

骑士の法衣	
编号	获得方法
配色1	完成主线任务020
配色2	完成自由任务051
配色3	完成自由任务052
配色4	完成自由任务055
配色5	完成自由任务057
配色6	完成自由任务114

狩人の法衣	
编号	获得方法
配色1	完成主线任务011
配色2	完成自由任务039
配色3	完成自由任务041
配色4	完成自由任务044
配色5	完成自由任务046
配色6	完成自由任务116

奇术师の法衣	
编号	获得方法
配色1	完成主线任务025
配色2	完成自由任务081
配色3	完成自由任务082
配色4	完成自由任务085
配色5	完成自由任务086
配色6	完成自由任务088

甲壳の法衣	
编号	获得方法
配色1	完成同伴任务016
配色2	完成自由任务073
配色3	完成自由任务074
配色4	完成自由任务077
配色5	完成自由任务078
配色6	完成自由任务127

东方の法衣	
编号	获得方法
配色1	完成主线任务016
配色2	完成自由任务062
配色3	完成自由任务063
配色4	完成自由任务065
配色5	完成自由任务066
配色6	完成自由任务125

まじないの法衣	
编号	获得方法
配色1	完成主线任务030
配色2	完成自由任务089
配色3	完成自由任务092
配色4	完成自由任务093
配色5	完成自由任务095
配色6	完成自由任务096

施术の法衣	
编号	获得方法
配色1	完成同伴任务012
配色2	完成自由任务133
配色3	完成自由任务134
配色4	完成自由任务136
配色5	完成自由任务137
配色6	完成自由任务138

游牧の法衣	
编号	获得方法
配色1	完成同伴任务008
配色2	完成自由任务007
配色3	完成自由任务009
配色4	完成自由任务017
配色5	完成自由任务019
配色6	完成自由任务104

所有服装的第7～9种配色的获得方法都一样，这里进行统一说明：

编号	获得方法
配色7	穿着任意配色的该服装救济人型魔物100次
配色8	穿着任意配色的该服装生贽人型魔物100次
配色9	穿着配色7的该服装生贽人型魔物100次或穿着配色8的该服装救济人型魔物100次

姓名

可以对角色姓名进行更改，不过每次要消耗50滴眼泪（“リブロムの泪”）。

同行者

需要获得同行者并在选项中设定其出战后才会同行，并且仅对应单机模式下的“アヴァロンでの活动”中的任务。同行者最多可以带出两名，在有同行者的情况下，玩家濒死时可以要求其救济或献祭自己，同行者濒死时玩家也可以对其进行献祭或救济的操作，可一定程度提升玩家的生存力和整体的战斗力，不过在有同行者的情况下（无论单机还是联机），敌人的体力也会随人数的增加而水涨船高，如果对自己的技术有把握完全可以不带同行者，这样可以更快地完成战斗。



完成特定的章节、任务里救济濒死的NCP以及打倒BOSS后选择救济都会获得同行者，注意经过救济后该角色虽然会出现在同行者名单中，但如果再次进行任务时选择将该BOSS进行献祭，并且任务完成后存档，那么该角色就会消失。在任务中将同行者献祭后会造成其死亡，需要消耗“リブロムの泪”将其救活后才能再次带其同行。

供物

供物是发动魔法所需要的祭品，特定的供物对应特定的魔法。游戏中设置了两组供物套，在任务中按R键可以自由切换。供物从左至右分别对应□、△和○键，玩家可以从右侧的所持供物中，自由选择并安置在左侧。只要供物数量足够，甚至可以放置完全相同的供物，来增加使用次数。本作中供物的数量众多，虽然系统会自行按照类别进行整理，不过玩家如果想更方便地寻找，可以按下START键进行条件检索，或推动右摇杆按照系统设置的类别进行检索。设置好的供物套可以按下R键进行登录和读取，日后不用再重新设置。

供物强化

每种供物都有自身的使用次数，在任务中当供物的安全使用次数耗尽时，对应供物的图标会闪红光，并且画面上还会出现“XXXの力が残りわずかだ”的提示。如果此时继续透支使用就有可能导致供物损坏，可透支使用的次数为1～4次。供物损坏后将无法继续在战斗中使用，战斗结束后还需要用眼泪进行修复，否则将永远无法再次使用。

在选择供物的界面中，按下△键可以将两个相同的供物强化为高一等级的供物，供物等级提升后可使用次数固定增加一次，供物最高可以强化至三级，将两个三级供物在进行强化可以获得该种类供物的高阶供物。除了可通过强化供物来

提升使用次数外，在战场里献祭魔物或吸收场景中用来回复供物使用次数的设施也可以起到临时提升使用次数的作用。

供物合成

在供物选择界面下按L键可以进行供物合成，玩家可以利用现在已有的特定低阶供物合成出高阶供物，供物合成表参见别册。

右腕状态

右腕等级分为生命等级与魔力等级，是游戏中角色惟一的成长要素。在任务中，救济敌人会得到“气”，累积“气”就可以提升生命等级，生命等级越高，角色的防御力与回复力就越高；献祭敌人会得到“魂”，累积“魂”就可以提升魔力等级，魔力等级越高，角色的攻击力就越高。生命与魔力的等级总和为100，根据生命等级与魔力等级的比例，右腕的状态也会发生变化，如果达到Ⅴ或Ⅵ的状态，除了右腕，连整个人也会发生变化，这也被称为魔化（魔の腕Ⅴ或Ⅵ）或圣化（圣の腕Ⅴ或Ⅵ）。需要注意的是，魔化或圣化后的形态为固定形态，更换服装不再对外形产生影响。


魔化第一阶段形象。


魔化第二阶段形象。


圣化第一阶段形象。

圣化第二阶段形象。

名称	变化条件
均等の腕	生命=魔力
圣の腕Ⅰ	生命-魔力≥1
圣の腕Ⅱ	生命-魔力≥5
圣の腕Ⅲ	生命-魔力≥10
圣の腕Ⅳ	生命-魔力≥15
圣の腕Ⅴ	生命-魔力≥90
圣の腕Ⅵ	生命-魔力=98
魔の腕Ⅰ	魔力-生命≥1
魔の腕Ⅱ	魔力-生命≥5
魔の腕Ⅲ	魔力-生命≥10
魔の腕Ⅳ	魔力-生命≥15
魔の腕Ⅴ	魔力-生命≥90
魔の腕Ⅵ	魔力-生命=98

对上面的前提有所了解后，让我们来看看右腕状态的设定，该模式下有“刻印を刻む”和“LVの书き换え”两个选项。

刻印を刻む

右腕可以刻上附加额外能力的五个刻印，分别是上腕部×2、前腕部×2和掌部×1。上腕部刻印与魔法的属性效果相关，前腕部刻印主要提升具体魔法的威力，而掌部则可以变更角色的基础能力。但每一种刻印都对玩家当前所持的具体某种怪物的气、魂数量有所要求，达到要求后才能装备。大部分刻印除了基础效果外，还有追加效果，例如进一步提升冻结几率，进一步提升体力之类的。但追加效果一般都对右腕的状态有要求，例如要求圣の腕Ⅱ以上才能发动追加效果。因此如果想要发挥某个中意的刻印的追加效果，还得对右腕的状态进行管理。全刻印列表参见别册。

LVの书き换え

这里可以消耗眼泪降低右腕的等级。注意只能“降低”，无法“提升”，例如想从圣の腕转为魔の腕，就要用眼泪降低生命等级，然后再去任务中不断献祭提升魔力等级才能达到目的。

禁术

当角色血量不多时，画面左下角会出现禁术的刻印（完成第四章才会开放），此时一直触摸该刻印即可发动禁术。禁术拥有极大的威力，但发动之后会对玩家的角色造成一定的负面影响，如果过关后不通过消耗眼泪进行修复的话，该效果还会一直存在。随着发动次数增加，修复禁术时眼泪的消耗量也会越来越多，因此禁术可以说是能够不发动就尽量不要发动的招式。

禁术一览

サラマンダ-

热属性大爆炸的范围攻击。

威力	2000
负面效果	防御力减半
获得途径	开启禁术功能后自动获得

グレイプニル

按键可发射锁链，可拘束人形魔物20秒，拘束解除时对敌人造成伤害。

威力	2000
负面效果	装备的刻印失去效果
获得途径	魔力等级达到20级

ゴルゴン

召唤复数的眼球型使魔，按键可发射石属性的激光攻击。

威力	20
负面效果	视野变窄，心眼性能降低
获得途径	生命等级达到20级

エクスカリバ-

使用巨大的剑进行连续攻击。

威力	3000
负面效果	每秒损失最大体力的1.5%
获得途径	魔力等级达到40级

ヴァルカン

发动者可按键发动咆哮攻击的冲击波，同伴则可以从发动者身上抽出剑装备进行攻击。

威力	200（咆哮）/70（剑装备）
负面效果	最大体力减半
获得途径	生命等级达到40级

グングニル

将濒死的同伴献祭后发动，地上出现无数的枪刺穿敌人。

威力	2000
负面效果	–
获得途径	–

魂与气

救济或献祭魔物和同伴时可以获得“○○の气”/“○○の魂”，各种魂和气是装备刻印必不可少的素材，有些魂和气后面会带上“+”或“++”的标志，这代表稀有品种，一般来说，任务难度越高，“+”和“++”出现几率越高，除此之外还与魔物的状态有关。

对于下级魔物，在其濒死的时候可以通过画面中央的信息提示来得知它的状态，除了普通状态，还有“神圣な～”、“善良な～”、“凶暴な～”、“邪恶な～”4种特殊状态，普通状态时救济魔物获得的生命EXP和献祭它获得的魔力EXP数值是相等的，而神圣状态和善良状态下，获得生命EXP的同时会减少魔力EXP，凶暴和邪恶状态则正好相反。在神圣状态和善良状态下，选择救济就有可能获得“++气”或“+气”，而在凶暴和邪恶状态下，选择献祭就有可能获得“++魂”或“+魂”。简单来说，要获得“+”或“++”的魂和气，选择经验值有增有减的那边就对了。不过要注意，2星难度以上的任务才会出现“+”的魂和气，4星难度以上的任务才会出现“++”的魂和气。



▲此时选择献祭就有可能获得“++魂”或“+魂”。

而BOSS级敌人，由于看不出状态，识别就不那么容易了，惟一能确定的就是越是高难度，获得“+”或“++”的魂和气的几率也越高。另外，玩家也可装备“圣餐の刻印”、“魔宴の刻印”、“杀掠の刻印”等刻印来提高获得“+”或“++”几率。



刷魂/气指南

游戏中通过不同刻印的搭配，可以对角色的强度进行显著的提升，不过提到刻印不得不提那些爆率较低的稀有魂和气，下面就为大家列出全部怪物刷魂和气比较好的任务，希望大家早日得到自己想要的刻印。

※下表列出的任务为对应魔物的最高级任务，普通魂/气、+魂/气以及++魂/气均可以刷出，玩家只需要对应想刷的魂、气来寻找对应的魔物出现任务即可。

全魔物魂/气推荐出处一览

小型魔物	
魔物名	推荐任务
ゴブリン	Ⅵ.傲慢の时代→谷间の大地のお宝探し
金欲ゴブリン	Ⅴ.嫉妒の时代→废墟のネズミ退治
墓栅ゴブリン	Ⅴ.嫉妒の时代→废墟のネズミ退治
火焰ゴブリン	Ⅴ.嫉妒の时代→废墟のネズミ退治
酒豪ゴブリン	Ⅳ.赎罪の时代→ネズミとネコ冰原に现る
毒茸ゴブリン	Ⅴ.嫉妒の时代→牧场のお宝探し再び
珊瑚ゴブリン	狼男の苦恼→狼男の苦恼 第二章
刚刺ゴブリン	Ⅳ.赎罪の时代→水の都のお宝探し
オ–ク	Ⅳ.赎罪の时代→水の都のお宝探し
冰块オ–ク	Ⅳ.赎罪の时代→ネズミとネコ冰原に现る
毒绿オ–ク	Ⅵ.傲慢の时代→谷间の台地のお宝探し
成金グ–ル	Ⅵ.傲慢の时代→牧场のカラスとクモ退治
医者グ–ル	Ⅳ.赎罪の时代→冰の湖で冻えるカラス
电磁グ–ル	Ⅵ.傲慢の时代→水の都の魔物退治
ネクタ–	Ⅴ.嫉妒の时代→谷间をうろつくネコとクモ
蜡烛ネクタ–	Ⅳ.赎罪の时代→废墟に火を灯す魔物达
腐卵ネクタ–	忘れられた要请 群青の刻→海底宿屋でお宝探し
コボルト	终わりの始まり→终わりの始まり 第三章
树花コボルト	Ⅴ.嫉妒の时代→森を转がる岩ダルマ
木の实コボルト	Ⅵ.傲慢の时代→谷间の台地のお宝探し
叶无コボルト	Ⅷ.悔恨の时代→沙漠の中の蛇巨人

人型魔物	
魔物名	推荐任务
ワルキュ–レ	忘れられた要请 真朱の刻→森を翔る女剑士
ヒュドラ	Ⅹ.回归の时代→海の底の蛇使い
サイクロプス	Ⅷ.悔恨の时代→森を彷徨う一つ目巨人
リヴァイアサン	Ⅹ.回归の时代→孤岛の废墟の化物退治
グリフォン	Ⅶ.断罪の时代→海の底に沉んだ巨鸟
ワイバ–ン	Ⅹ.回归の时代→针山に伫む暗绅士
ペガサス	忘れられた要请 翠绿の刻→谷间にゆらめく青き炎
スライム（食欲）	忘れられた要请 黄檗の刻→修道院で荒ぶる异形のモノ
スライム（金欲）	Ⅸ.忏悔の时代→废墟を彷徨う异形のモノ
ケルベロス	忘れられた要请 翠绿の刻→废墟摇るがす魔犬の远吠え
ミノタウロス	忘れられた要请 翠绿の刻→ワガママ娘 海底宿屋に现る
クラ–ケン	Ⅸ.忏悔の时代→海の底の恶魔の手先
エルフ女王	Ⅹ.回归の时代→女王が针山に访れる
セイレ–ン	忘れられた要请 黄檗の刻→水都震わす谜の歌声
ケンタウロス	忘れられた要请 翠绿の刻→羽根の牧场を走る无精荷车
ガ–ゴイル	Ⅶ.断罪の时代→砂漠で荒ぶる岩ダルマたち
ハ–ピ–	忘れられた要请 真朱の刻→大饭食らい 砂漠に再び
ジャック・オ・ランタン	Ⅶ.断罪の时代→砂漠で荒ぶる岩ダルマたち
ジャックフロスト	忘れられた要请 黄檗の刻→雪ダルマ 火山で暴れる
ユニコ–ン	忘れられた要请 群青の刻→水都を走る钢の骑士车
フェニックス	忘れられた要请 翠绿の刻→修道院に舞う不死鸟
ワ–ウルフ	Ⅹ.回归の时代→海底の魔狼再び
モルガン・ル・フェ	Ⅹ.回归の时代→修道院の蛇使い女

灵魂献祭

魔法使	
魂/气名	取得方式
虐杀者の魂/气	献祭/救助男性魔腕同伴（1、2级魔腕出普通和+，3级以上出++）
女虐杀者の魂/气	献祭/救助女性魔腕同伴（1、2级魔腕出普通和+，3级以上出++）
司祭の魂/气	献祭/救助男性圣腕同伴（1、2级圣腕出普通和+，3级以上出++）
女司祭の魂/气	献祭/救助女性圣腕同伴（1、2级圣腕出普通和+，3级以上出++）
魔道士の魂/气	献祭/救助男性均等之腕同伴
女魔道士の魂/气	献祭/救助女性均等之腕同伴
人形遣の魂/气	献祭/救助ヴィ-ゴ→Ⅲ.代偿の时代 水都でまみえる同业者
女人形遣の魂/气	献祭/救助カメリア→复仇の骑士 第四章
魔术士の魂/气	献祭/救助ロジア→Ⅰ.纯洁の时代 森で待ちうける同业者
女魔术士の魂/气	献祭/救助シビ-ラ→Ⅵ.傲慢の时代 洞窟に潜む同业者
狂魔女の魂/气	献祭/救助ニミュエ→魔法使いの试验 第六章
哀魔女の魂/气	献祭/救助モルガン・ル・フエ→终わりの始まり 第五章
大魔导士の魂/气	献祭/救助マ-リン→そして记忆が残った 第五章
业突く张りの魂/气	献祭/救助ボ－マン
懊恼する男の魂/气	献祭/救助ガウエイン
枭雄の魂/气	献祭/救助ランスロット

快速获取同伴魂/气的方法



带着同伴去挑战傲慢の时代任务“洞窟に潜む同业者”，该任务中的敌人シビ－ラ攻击力很高，让他将同伴全部干掉后，我们再将残血シビ－ラ干掉，就可以尽情地吸收想要的魂/气了。

救济与献祭

当敌我单位体力耗尽进入濒死状态时，来到其面前会进入“救济”和“献祭（生贽）”的选择。其区别如下表所示。

目标	选择	
	救济	献祭
敌人	获得“气”与生命EXP，回复体力	获得“魂”与魔力EXP，回复供物使用次数
同伴	将当前体力分一半给同伴，使其复活	发动生贽魔法，同伴死亡

献祭同伴可以发动禁术对敌人造成巨大伤害，不过在单人模式下，如果献祭同伴会造成与其“死别”的状况，需要在战斗结束后消耗眼泪将其复活，否则就无法让其继续同行。另外，根据同行者信念的不同，选择救济和献祭会对他们信赖度产生影响，如果玩家的选择与同行者的信念相违背的话，该同行者甚至会离去，这也需要用眼泪来进行修复，否则也无法让其同行。

濒死

当玩家操控的角色体力耗尽时就会进入濒死状态，此时画面右下角会出现三个选项。

生贽を请う：要求同伴将自己献祭。

死を选ぶ：立刻死亡。

救济を请う：要求同伴将自己救活。

选择“生贽を请う”，会在发动大范围的生贽魔法后死亡；选择“救济を请う”，会得到当前救济自己的同伴的一半体力，继续战斗。选择前两项的话，会在死亡后进入“人魂”模式，该模式下玩家可以操纵灵魂进行移动，通过点击敌人降低其防御力以及点击同伴增加其攻击力，藉此继续对战局产生影响。

在联机游戏时，有人被献祭后，都会在过关后的代价报酬一栏中追加供物，而且不像禁术一样有负面作用，因此在剩下的人能够杀死BOSS的情况下，就将同伴无情地献祭掉吧。

心眼

在任务中按方向键↓可以进入心眼模式，此时任务中的生物、场景中可调查的地点都会以不同的颜色醒目地显示在画面上，心眼模式下还可以避免一些影响到视力的招式。不过在心眼模式下，无法做出除了跑动和回避外的任何行动，想要调查场景或献祭，首先要解除心眼模式。

颜色	目标
绿、黄、橙、红、紫、白	代表生物的状态。体力从高到低按照绿→黄→红的颜色排列，紫色为小型魔物的濒死状态，白色为同伴的濒死状态
红	上级魔物身上的咒部，不断攻击将其破坏后能够造成大伤害，并获得解体奖励，可以看作弱点
白	回复供物使用次数或是制造武器铠甲的场景
蓝	有“魂のかけら”与“气のかけら”的地方

回避动作

按键×为翻滚动作，和《怪物猎人》一样，翻滚时有一小段的无敌时间，并且在本作中，这个无敌时间相对较长，一些特定的供物还可以使回避动作发生变化，只要熟悉了敌人行动后，可以利用回避动作躲开几乎所有的攻击招式，在实际游戏中活用的话可以轻松达成无伤评价。



异常状态

使用属性攻击可让敌人累积异常状态值，累积到一定程度后就会陷入“XX地狱”的状态，这就代表敌人进入异常状态了。敌人进入异常状态后会在很长一段时间内无法做出任何动作，此时我们可以尽情地对其发动攻势。不过玩家自身受到属性攻击也会陷入异常状态，表现出来的效果也和敌人有些许区别，下面列出所有异常状态所附带的效果。

异常状态名	自身效果	敌人效果
燃烧（热攻击）	一段时间内受到持续性伤害，翻滚可减少燃烧的时间	一段时间无法行动
冻结（冷攻击）	一段时间内无法行动，受到攻击的伤害变为1.5倍，摇动左摇杆可以快速解除状态	
感电（雷攻击）	一段时间内无法行动，摇动左摇杆可以快速解除状态	
毒化（毒攻击）	一段时间内受到持续性伤害	
石化（石攻击）	一段时间内无法行动，受到攻击的伤害变为1.5倍，摇动左摇杆可以快速解除状态	

在同伴陷入异常状态时，玩家可以吸收其身上的异常状态来提升自己的能力，具体效果如下：

吸收异常状态名	获得效果
燃烧	一段时间内提升攻击力
冻结	一段时间内提升属性耐性
感电	一段时间内提升移动速度
毒化	一段时间内体力徐徐回复
石化	一段时间内装备铠甲，减轻受到的无属性伤害



属性追击

本作中，五种属性相互克制，具体克制效果为热→毒→石→雷→冷→热，当敌人陷入异常状态时，利用克制该异常状态的属性进行攻击可以造成追击效果，属性追击不但可以对敌人造成较大伤害，并且还能使其倒地很长一段时间无法行动，更是可以获得“追击效果”的评价，在实战中一定要多加利用。



评价系统

和普通的动作类游戏不同，玩家们在战斗时可以达成各种各样的战果，例如：先制攻击、无伤、属性相克技能攻击等等。每达成一个战果就会得到一定的分数奖励，在任务结束之后系统会根据玩家们所达成的目的进行核算，达成的战果越多、评价也就越高，相对获得的任务奖励就会更多，反之则会更少。所以在游戏时用最快的时间干掉敌人不一定就会得到高评价，玩家们需要多多了解敌人的弱点，根据弱点进行打击，或者发动禁术、献祭同伴、被同伴献祭等等来取得加分，这样才能提高评价并收获大量的道具。评价从最高的到最低依次是传说中的魔法使、一流/二流/三流的魔法使、未熟者。下面列出战果一览表：

战果名	分数	联机时分数归属	获得条件
先制攻击	20	自身	在受伤之前攻击并命中魔物
追击效果	60	自身	攻击魔物时触发属性追击
禁术发动	80	自身	发动禁术
生贽にされる	80	自身	被同伴献祭
心眼	10	自身	发动心眼
大量生贽	10	自身	献祭3个以上下级魔物
生贽狂い	10	自身	献祭5个以上下级魔物
人型魔物の生贽	30	自身	献祭人型魔物
咒部攻击	30	全队	攻击人型魔物的咒部
咒部の解体	50	全队	解体人型魔物的咒部
咒部の全解体	70	全队	解体人型魔物的所有咒部
仲间の生贽	30	自身	献祭同伴
灼热地狱	10	全队	人型魔物陷入燃烧异常状态
冻结地狱	10	全队	人型魔物陷入冻结异常状态
痺れ地狱	10	全队	人型魔物陷入感电异常状态
毒地狱	10	全队	人型魔物陷入毒化异常状态
石化地狱	10	全队	人型魔物陷入石化异常状态
完全に无伤	150	自身	不受到伤害完成战斗
ほぼ无伤	100	自身	受到100点以下的伤害完成战斗
轻伤	80	自身	受到300点以下的伤害完成战斗
神速の追体验	100	全队	在很短的时间内完成战斗
高速の追体验	80	全队	在较短的时间内完成战斗
素速の追体验	50	全队	在特定时间内完成战斗
优れた杀戮者	50	队伍中的1人	队伍中给与敌人伤害最多的成员
优れた守护者	50	队伍中的1人	队伍中受到伤害最少的成员
刻印“报酬ボ-ナス”	变动	自身	根据装备“报酬ボ-ナス”刻印的不同而发生变化
弱点属性	50	自身	使用下级魔物的弱点属性进行攻击
カウンタ-	20	自身	反击下级魔物1次以上
カウンタ-多用	30	自身	反击下级魔物3次以上
カウンタ-狂い	50	自身	反击下级魔物5次以上
人型の弱点属性	50	自身	使用人型魔物的弱点属性进行攻击
敌对者の生贽	30	自身	献祭敌对者

魔法使

在游戏当中，除了小型魔物和人型魔物，玩家们还会与跟自己一样的魔法使进行战斗，他们的行动方式和玩家无异，虽然体力和人型魔物相比较少，但是他们丰富多彩的魔法会给玩家带来很大的麻烦。这里介绍一个对付他们比较有效的方法，那就是使用武器系的供物将他们不断地“推倒”，这样不仅可以打断他们咏唱魔法，还可以有效地进行输出。

联机模式

既然是狩猎类游戏，找上几名好友一起游戏自然比自己单打独斗有着更多的乐趣，下面简要说明一下联机的相关信息。

联机

在主菜单选择“リブロム”后，选择“交信する”选项进入联机模式。该模式下的“インターネットプレイ”为线上联机模式，通过Wi-Fi可以与世界各地的玩家一起游戏；而“アドホック”则是线下联机模式，游戏最大支持四人联机。

想要进入线上联机模式，必须输入游戏附带的联机码，通常联机码都和游戏说明书一起放在包装盒内，如果购买二手游戏请务必问清楚联机码是否已被使用，在被使用的情况下需要自行登录PSN商店花点数单独购买联机码。需要注意的是，联机码必须和PSN账号对应的服务器一致才能使用，例如日服账号就无法使用港版游戏的联机码，在购买游戏时不要选错版本。

进入联机界面后，进入房间的玩家的状态会出现在屏幕上，玩家可以在这里看到其他玩家的外形以及右腕等级的详细情况，房主可以选择“追体验の选择”来选择游戏的任务，其他玩家确认任务后可以选择“准备を整える”来调整供物和刻印。R键可以查看对话履历，□键可以在预设的对话中选择发言来传达自己的意思。所有的准备完成后点击右下角的“准备完了”，然后房主选择“出发”即可开启任务。

行商

行商对于新玩家来说是一项非常重要的功能——可通过行商从朋友那获得一些比较实用的初级三星魔法，玩家更是可以通过不断获得初级三星魔法来强化至中级三星、甚至是高级三星魔法，对今后的冒险大有帮助。在菜单界面中选择“交信する”→“行商”即可进入相关界面，具体操作如下：

1.给予者选择“赠り物を预ける”，为了避免新手太快崛起，系统只允许玩家赠送最初级的魔法（可强化为三星）。注意赠予的魔法并不会消失，玩家可随意赠送。

2.确定赠予的魔法后系统自动进入“near”程序，根据提示更新即可。

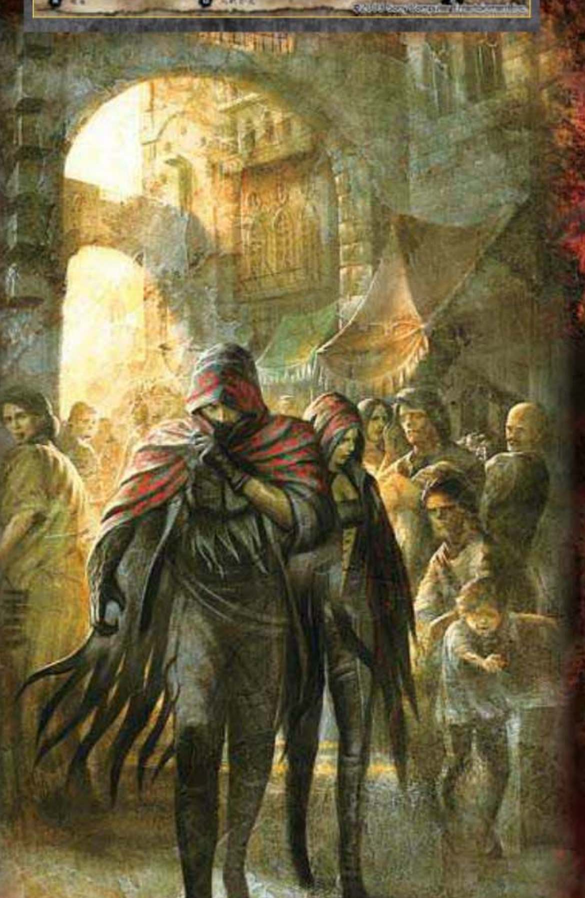
3.接受者进入“near”程序，更新后静等一段时间便会收到找到新道具的提示。

4.进入游戏，选择“赠り物を受け取る”即可获得魔法，取得的魔法和自己在游戏中获得的并无差异，可进行强化、赠予等操作。

复制供物大法

进入选择供物的界面，先将想要复制的供物装备到上排供物套中，这必须保证供物装备后的剩余个数必须是0（如果供物数量大于2，可以进行一次强化后直接复制强化后的那个道具）。然后按SELECT键进入试用供物的界面，进入后按START键进入切换供物的界面，将刚才装备在上排的供物移动到下排，然后按SELECT键退出试用界面，注意这里要先选“はい”然后选“いいえ”，回到选择供物的界面后就会发现个数为0的供物已经变成1了，而供物套里用于复制的供物却并没有消失，复制成功，之后玩家可以将复制成功的道具继续强化至更高级然后继续复制，要不了多久就能得到最高阶三星的供物。目前官方已经推出1.02升级补丁来修复这个复制BUG，想通过这个方法复制的玩家就不能给游戏升级。注意此法会严重影响游戏的耐玩度，另外复制后会有低几率出现存档损坏的情况，使用前请备份好自己的记录。







魔物相关

本作有20种以上的人型魔物，官方根据这些人型魔物的性格划分成了若干个类别，不同类别的魔物有着各具特色的战斗方式，熟练掌握这些魔物的应对技巧将成为在战斗中胜利的关键。下面来针魔物进行详细的解说。

人型魔物分类

性格	对应魔物
傲慢	ワルキューレ、ヒュドラ
嫉妒	サイクロプス、リヴァイアサン
强欲	グリフォン、ワイバーン、ペガサス、スライム
愤怒	ケルベロス、ミノタウロス、クラーケン
色欲	エルフ女王、セイレーン
怠惰	ケンタウロス、ガーゴイル
暴食	ハーピー
生欲	ジャック・オ・ランタン、ジャックフロスト、ユニコーン、フェニックス
其他	ワーウルフ、モルガン・ル・フェ、マーリン（人形态）、マーリン（龙形态）

专有名词解析

下文中会涉及到一些游戏中的专有名词，这里统一对这些名词做出解说。

①咒部攻击

在游戏中进入心眼模式可以看到人型魔物身上的红色球状部位，这些部位名为咒部，在受到一定伤害后会解体，将其破坏后会成为人型魔物身体上的绝对弱点。不同魔物的不同部位解体难度不尽相同，了解每个魔物的咒部并对其进行攻击是给魔物短时间内造成大伤害的必要手段。

②解体报酬

咒部根据解体难度共分为五个等级（后文按A、B、C、D、E计算，A为最难解体，E为最容易解体），后文的魔物战法指南部分会进行逐一介绍。成功解体魔物咒部后将会获得解体报酬，这些报酬分为（小）、（中）、（大）三种，根据挑战任务的难易度不同，获得的报酬级别不同，难度越高越容易获得强力的解体报酬，同时解体部位越多也越容易获得更强的解体报酬。解体报酬一场战斗最多可获得三个，且每个解体报酬获得的概率也不同，具体情况如下表：

任务难易度与部位解体报酬的关系

难易度	解体报酬1（50%～100%）	解体报酬2（30%～70%）	解体报酬3（5%～20%）
3以下	（小）	（小）	（小）
4～5	（小）	（小）	（中）
6	（小）	（中）	（中）
7	（中）	（中）	（中）
8	（中）	（中）	（大）
9	（中）	（大）	（大）
10	（大）	（大）	（大）

③解体难度

根据解体难度不同，魔物的抗击打与异常状态吸收值也不同，在战斗中尽量选择吸收伤害和异常状态数值高的部位进行攻击，这样更容易让魔物进入异常状态，后文会列出每个魔物各个部位的抗打击与异常状态吸收能力的数据，具体表示方法如下表：

部位抗击打与吸收符号解析

符号	效果
★	非常容易受到伤害和进入异常状态
◎	容易受到伤害和进入异常状态
○	相比于其他4种处于均衡地位，不容易也不困难
△	不容易受到伤害和进入异常状态
×	非常不容易受到伤害和进入异常状态

④弱点属性

不同魔物都有着自身的弱点属性，使用其弱点属性的供物进行攻击会给整场战斗带来便利，让输出更上一层楼。游戏中一共分为毒、热、冷、雷、石五种属性和一种无属性，这五种属性逆向相克，而无属性对特定魔物也可以造成弱点攻击，针对不同魔物装备不同属性的供物可事半功倍。

⑤魔物血量的查看/计算方法

魔物的血量可以利用心眼（方向键↓）来查看，根据剩余血量不同会呈现绿→黄→橙→红四种颜色，从左往右血量依次递减，难度越高的魔物血量基础值越大。除此之外，魔物的血量会随着出战人数的增多而增长，具体如下表：

魔物血量与人数的关系

单人时	血量加成	联机时	血量加成
1名同行者	1.25倍	2人组队	1.5倍
2名同行者	1.4倍	3人组队	2.2倍
–	–	4人组队	2.8倍

※魔物在主线任务中的血量比自由任务中的稍低。



小型魔物

本作中小型魔物共有5个种类（不含DLC），攻击力和体力都偏低，不过小型魔物可以无限刷新，其濒死时更是可以用来给玩家回复体力或补充供物，因此可以说是战场中不可或缺的一环。虽说小型魔物对玩家的威胁较低，但在专心对付人型魔物时旁边突然冒个小东西出来捣乱也挺危险的，特别是“ネクタ–”类敌人可以发射将人缠住的蛛网，玩家很可能就在被缠住的这段时间内吃了人型魔物的大招导致任务失败，因此建议在对付人型魔物发现小型魔物刷新后，第一时间解决掉。由于小型魔物实在太过于脆弱，所以就不再详加叙述打法了，下面仅列出具体分类和部分招式：

小型魔物分类		
魔物种类	包含魔物	备注
ゴブリン	ゴブリン、金欲ゴブリン、墓栅ゴブリン、火焰ゴブリン、酒豪ゴブリン、毒茸ゴブリン、珊瑚ゴブリン、刚刺ゴブリン	比较有威胁的钻地攻击为直线型，可以离开初始站立地点来回避
オ–ク	オ–ク、冰块オ–ク、毒绿オ–ク	受到攻击后会向玩家发动跳跃攻击，此时给予攻击可以一击致命
グ–ル	成金グ–ル、医者グ–ル、电磁グ–ル	场地内有尸体的时候会啃食尸体，可以利用这一特性等它们落地然后再击杀；在空中受到投掷类供物攻击也会掉落到地面
ネクタ–	ネクタ–、蜡烛ネクタ–、腐卵ネクタ–	与人型魔物战斗时要优先清理它们，避免被蜘蛛丝命中陷入无法行动的状态
コボルト	コボルト、树花コボルト、木の实コボルト、叶无コボルト	不会主动攻击，受到攻击后会变成果树，玩家可以食用上面的果实



人型魔物战法指南

本次人型魔物一共有22种（不含DLC和最终BOSS），下面将按照对人型魔物性格的分类，从背景、血量、解体部位、弱点特性、攻击方式、战法要点、供物推荐等方面对所有的人型魔物逐一进行讲解。

傲慢



时代背景

希望得到父亲的认可，为了爱化身为战场女武神的骑士

为了能够继承父亲的家业和得到父亲的爱，出生在骑士之家的她比谁都更强烈地拥有成为最强骑士的决心与愿望。她的愿望召唤出了圣杯，为了成为最强骑士，不惜以自己的美貌为代价获得了“闪光之力”，从此她便拥有了雷电缠身的光速飞行能力，但这时父亲战死的噩耗却传到了她的耳中，使她变得狂暴，无法接受这一事实的她开始疯狂地想要让自己变得强大，变得强大就能够名扬天下，这也许就能够再见到父亲，被这一虚无缥缈思想束缚的她无论走到哪里都在拼命地寻求变强的办法，同时也游走于各大战场之间，不断地磨练自己。

血量

各难度体力基础值一览			
难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	8500
1	2300	7	11900
2	2900	8	17300
3	3600	9	24200
4	4700	10	3150
5	6100		

可解体部位

头（C）、上半身（C）、左翼（B）、右翼（B）

解体报酬 女战士の剑片

弱点特性

弱点属性 石

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
翅膀、头、上半身	◎/–	○/△	○/△	×/×	★/○	○/△
下半身	○/–	○/△	○/△	×/×	◎/○	○/△

攻击方式

①飞行放电

绕场盘旋后释放电击向玩家进行空袭，类似于小型魔物乌鸦的惯用技能，这是ワルキューレ在飞行中频繁使用的攻击招式。可以看准其行动路线之后朝两侧翻滚，也可以看准路线后正面将其击落。

※**附加效果：** 感电

②滑空斩

在滑翔过程中向玩家进行斩击，由于斩击是横向的，这招比飞行放电回避难度稍大，建议朝魔物攻击方向正面翻滚，或者携带“暗杀者の翼膜”来遁地回避。

③地上放电

释放前有蓄力动作，完成蓄力后会在自身周围放出大量闪电球，之后会进行蓄电，躲开闪电球后可接近魔物发动攻击。不过由于闪电球密度较大，用远程魔法攻击会比较安全。

※**附加效果：** 感电

④电击射线

魔物释放闪电球并完成蓄电后发动的技能，两条射线的追尾性不强，只要离开攻击点的起始位置即可躲开并对其进行反击，这里依旧推荐使用“暗杀者の翼膜”来回避。

※**附加效果：** 感电

⑤三连击

在弯腰准备动作后以超高速接近玩家并进行三连斩，回避起来有一定困难，推荐使用盾牌进行防御，成功防御后会给魔物带来大硬直。

⑥跳跃飞踢

准备动作极其不明显，但是我们可以通过其是否在视野中来判断，如果发现其飞出了自己的主视野，那么就要开始进行回避了，如果成功回避飞踢，魔物会在地上停留一段时间，这时也是攻击的好时机，可长时间遁地的“暗杀者の翼膜”依旧是回避的好法宝。



战法要点

该魔物本身战斗难度很低，其长时间在空中飞行这一点不对我们构成威胁，只需要利用投掷类供物将其击落就可以对其造成硬直，之后便可以奋力输出了。用石属性供物攻击其头部和翅膀攻击可造成较大伤害，在供物类型不是很充足的前期，推荐使用近战类供物对其进行攻击，同时不要忘记使用毒属性对进入石化地狱的魔物进行追击，超低的血量让其基本撑不了多久就会败倒在玩家面前。

供物推荐

石の矢尻×2、树龙の卵、暗杀者の翼膜、愈し种、雷石の盖

傲慢



时代背景

为了能一击击倒更多敌人而获得了九只触手的剑士

他出生在一个贫困的家庭，为了生计不惜用自己的生命战斗着。为了让自己变得更强，他不知道亲手试验过多少把剑，更不知道曾经击倒过多少名敌人，在一次战斗中，由于敌军的计策，他们全体都食物中毒了，从此他便无法再次挥舞着剑去战斗，在这种状况下，战士的执念召唤了圣杯，然后以自己最爱的家族作为代价使自己复活，并从腹部伸出了七根手腕，加上自身的两只手，一共可以用九只手来挥舞宝剑，在这种强大的力量面前，已经没有人可以和他对抗了。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2600
2	3300
3	4100
4	5300
5	6900

难易度	体力基础值
6	9700
7	13600
8	19700
9	27600
10	35900

可解体部位

脸（B）、腹部（B）、全部触手（E）

解体报酬 暴剑士の触手

弱点特性

弱点属性 热

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、脚	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×
腹部	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	×/×
触手	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	×/×

攻击方式

①突进（回旋突进）

魔物与玩家拉开一定距离后会旋转着触手朝玩家进行突进，追尾性较强但速度不快，回避和盾牌防御皆可，防御会对魔物造成短时间的硬直，但不适合输出。

※**附加效果：** 毒化

②跳跃攻击

将所有的触手插入地中，这时触手上不带有毒液（与触手追击的区别），随后向空中高高跳起砸向玩家，在下落地点会有黑影，玩家只要离开黑影所在位置即可，落地后会出现短暂硬直，可以趁此机会攻击。

※**附加效果：** 毒化

③叩击

利用触手前端向玩家近距离进行叩击，威力不大，利用翻滚即可轻松回避。

※**附加效果：** 毒化

④毒液

脚下会不停放出毒液，踩上会积蓄毒化值，到达一定值后玩家会进入毒化状态。

※**附加效果：** 毒化

⑤毒雾喷射

向前方喷出毒物，盾牌防御或回避皆可，需要注意的是地上的毒液踩上去是会受到伤害的。

※**附加效果：** 毒化

⑥毒化空间

从所有触手喷出毒液，令整个空间进入毒化状态，场景中敌我双方会受到其影响不断减少体力，一定时间后解除，因此攻击受到的伤害不会影响战斗中"无伤"的相关评价。

※**附加效果：** 毒化

⑦触手追击

将所有触手插入地中，与跳跃攻击所不同的是，插入部分会产生毒液同时在玩家脚下进行抓取攻击，只要不断跑动就可以回避，注意不要移动过快撞上其它触手，此技能释放后魔物被解体的触手会回复。

※**附加效果：** 毒化

战法要点

战斗推荐使用远程武器作为主攻，这样可以有效地避免踩到其脚部掉下的毒液，由于其动作迟缓，因此我们有很多攻击的机会，也可以利用魔人和地形进行卡位，然后利用"炎恶魔の矢尻"等投掷类供物让其快速进入燃烧地狱封锁其行动，大幅增加输出机会。最后就是保证自己有充足的血量，以便应对毒化所带来的持续掉血。

供物推荐

炎恶魔の矢尻×2、冰龙の卵、炎魔人の心脏（内脏）、愈し种、木质锅の盖

嫉妒



时代背景

由于不能成为天下第一的铁匠，因而心生嫉妒变成了独眼怪兽

在某个地方有一名善于制作经久耐用武器的铁匠，然而其制作的武器却十分丑陋，不过他还是觉得自己的武器与那些华而不实的武器相比依旧是最好的。直到有一天出现了一名年轻人，他做的武器不仅华丽美观，而且十分耐用，从此他便对这个男人心生嫉妒，同时开始自暴自弃。这时，圣杯出现了，铁匠利用自己的右眼为代价制作了一只当世绝顶的三叉枪，而他的右眼因为诅咒被镶在了三叉枪的尖部，自己也变为了一只独眼怪兽，被人们所恐惧。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	4000
2	5000
3	6300
4	8200
5	10700

难易度	体力基础值
6	15000
7	21000
8	30500
9	42700
10	55500

可解体部位

脸上的眼睛（E）、枪尖的眼睛（B）

解体报酬 锻冶屋の目球

弱点特性

弱点属性 –

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、枪的眼睛	★/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	△/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

①挥枪

使用手中的枪向地面猛刺，魔物附近的地面会产生震动效果导致玩家出现硬直，这招攻击判定范围较小，震地范围较大，此技能可以用盾来防御。当魔物体力下降到黄色以下时挥枪次数会从1次变为4次，注意不要过早靠近魔物进攻以免受伤。

②砸压

将枪举向空中，然后整个身体向玩家砸压过来，造成巨大伤害。此技能略带追尾效果，可以使用盾或朝一侧连续跑动并翻滚进行回避，否则容易被秒杀。

③枪横扫

与挥枪起始动作一样，然后利用枪在地上横扫，横扫次数随体力下降而增加，伤害同样很高。除了用盾防御外可以考虑看准时机向武器挥来的方向翻滚，绕到魔物背后趁机攻击。

④锻冶强化

强化武器，大幅提升攻击力同时改变部分技能的释放方式，使用此技能时魔物会跪在地上连续锤击锻冶武器，玩家可利用刚腕蓄力、魔人召唤、咆哮等技能来中断锻冶过程，亦可以使魔物进入异常状态来中断。

⑤地面潜行突刺

潜入地中，从地下追击脚下的玩家，然后从地下发动数次突刺攻击，玩家可以看准地面土层的移动状况加速绕圈跑最有效。此技能伤害较高且不能使用盾防御，在回避时要注意时机。魔物最后钻出地面也有攻击判定，注意不要过早靠近。

⑥激光扫射

如果强化了武器，在使用“地面潜行突刺”后，钻出地面时会发射以自己为圆心的激光扫射，共扫射3周，范围逐渐扩大，跑远即可回避。

⑦倒地旋转

蜷缩成一团露出身上的刺刃，旋转着追向玩家，移动速度不算快但追向性不错。推荐利用场景内的建筑物卡住魔物的移动路线来回避，也可以使用瞬移等改变回避方式的供物来回避，此技能无法用盾防御。

战法要点

该魔物的招式伤害都比较高，但所有攻击动作都比较缓慢，因此整体战斗难度并不高。玩家开场可以在魔物周围放下魔人，这样很轻松就可以卡住它的大部分技能，安心在魔人身后使用远程供物攻击。不过需要时刻注意魔物是否会使用砸压这个技能，因为这个技能是可以穿越魔人的。算好魔人的持续时间进行及时补充，如果运气好可以在其使用潜行突刺前杀掉。

供物推荐

铁风车の翼片×2、巨神の腕、石魔人の心脏（内脏）、愈し种、岩盾のかけら



嫉妒

リヴァイアサン

时代背景

出于对王兄的嫉妒而使身体巨大化最终变成鳄鱼怪的弟弟

从前有一对双胞胎王子，也许是出于作为王族继承者的关系，兄弟俩从小就处处被进行着比较，不管哪一方都是王兄比较优秀，久而久之弟弟就对哥哥的嫉妒越来越深，渐渐地有了想要杀害哥哥的冲动，于是有了养一只鳄鱼去袭击哥哥的想法。可是就在这时，圣杯出现了，他成功实现了弟弟的愿望，不过却是以将弟弟和鳄鱼融为一体的方式来体现的，弟弟的身体变得极其庞大，犹如一座城堡，而变成怪物的弟弟也开始着手完成它梦寐以求的愿望……

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	8400
1	2200	7	11800
2	2800	8	17100
3	3500	9	23900
4	4600	10	31100
5	6000		



可解体部位

嘴（A）、下颚前端（B）

解体报酬 海魔のうろこ

弱点特性

弱点属性 雷

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
脸、下颚	◎/–	○/–	×/–	★/–	○/–	○/–
其他	○/–	○/–	×/–	◎/–	○/–	○/–
核心	○/–	○/–	○/–	○/–	○/–	○/–

攻击方式

①上段咬

将头高高抬起，从玩家上方用力撕咬过来，略带追向性，可以通过左右跑动来回避。魔物攻击后嘴会被卡在墙壁里，有短暂的硬直时间，可趁机对其攻击。

②突进

突进的方式与上段咬类似，惟一的区别点就是突进之前魔物会咬两下牙齿，之后以比上段咬更快的速度朝玩家攻击过来。回避方式与上段咬完全相同，魔物攻击后的硬直时间比上段咬略长。

③横扫

将头部向任意一侧弯曲，随后使用头部对大部分战斗区域进行横扫，此攻击无法用盾进行防御，惟一的回避方式就是跑到战斗区域的两侧死角处，只有这两个地方是魔物无法命中的，所以看到它的准备动作时候就快速移动到安全区域。

④高压水炮&电击

此技能准备动作是头部进入海底进行蓄水，随后会朝场地内部进行水炮扫射，同时场地内会出现魔物本体的核心，并且会在玩家头上出现落雷，雷击会追踪玩家每一次所站立的位置，所以想要攻击核心的话建议采用自身硬直小的供物来进攻。

战法要点

虽然该魔物身形巨大，其实攻击是非常有规律的。战斗场景在魔物身上，敌人巨大的头离我们很远，我们不能主动进攻，针对其非常喜欢突进攻击玩家的特性，我们可以在场地内放置魔人，同时在魔人身边设置球根类魔法，在魔物准备突进的时候我们站在魔人身边，冲过来的魔物会引爆大量球根受到巨大伤害，硬直的时候魔人也可以对其造成一定伤害，这样会给战斗带来很大的便利。当其核心出现后我们不断攻击核心会导致核心崩坏，随后魔物会进入超长硬直时间，此时是猛攻的好时机。

※开场对自己使用冰铠甲会使战斗变的更加容易，供物数量可以利用场内死掉的大量小型魔物来随时补充。

供物推荐

雷龙の卵×2、雷の球根、雷魔人の心脏（内脏）、愈し种、冰神のお守り



强欲



时代背景

对于财富过于执着，最终与财宝融为一体

作为一个领主，比起自己的臣民更热爱财富，为此他对臣民们课下重税，而自己却享受着天堂般的生活。他有个特别的爱好就是非常喜欢贡品中一尊人、鸟、兽融为一体的金像，某日，无法忍受沉重赋税的臣民们开始反叛，孤家寡人的领主被人们逼上了绝路，直到这时他仍然不愿舍弃他的金银财宝，他的执着唤醒了圣杯，圣杯将其与财宝融为一体，而模样也正是他所期待的人、鸟、兽融为一体的样子，于是他飞上天空，将臣民们打败，继续享受着他的财富生活。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	11900
1	3200	7	16700
2	4000	8	24200
3	5000	9	33900
4	5600	10	44100
5	8500		

可解体部位

头（D）、左翼（C）、右翼（C）

解体报酬 金贵族の宝石

弱点特性

弱点属性 –

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、翅膀	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△



强欲



攻击方式

①闪光（空中、地上两种）

使用闪光令玩家进入失明状态数秒，此时玩家除了进入心眼状态外无法看到画面中的状况。此技能在空中使用的准备动作是抱着财宝收集能量，而地面使用则是有捡拾财宝的动作，随后发动。看到准备动作后及时发动心眼可以避免失明，不幸中招的话推荐开心眼短时间进行回避，回复后再攻击。

②地面连啄

魔物在地面上最常使用的技能，面向玩家进行4次连续啄击，每一击都会瞬时改变攻击的方向，追尾性能很强。此招回避和用盾防御皆可，如果能顺利绕到其背后还可以顺势对其追击。

③突进

同样是魔物在地面时使用的技能，在瞄准玩家后会疯狂朝玩家奔来，看准时机向两侧回避即可，使用盾牌防御可对魔物造成硬直，创造攻击的时机。

④滑翔踢

在空中时，魔物会瞄准玩家急速下降，同时进行三连踢，在释放前会有嚎叫的动作。由于三次攻击追尾性能都很强，所以回避难度较大。

⑤羽毛飞刃

在空中投掷自己金闪闪的羽毛攻击玩家，追尾性能一般伤害也不高，横向跑动即可回避。

⑥空中突进

与地面突进类似，会朝着玩家所在地点进行一次速度奇快的撞击，追尾性极强，用盾牌防御可对其造成硬直。

战法要点

只要成功破坏掉一只翅膀，它就无法起飞了，破坏其翅膀就成了首要任务。这里推荐带投掷类供物对其翅膀进行攻击，受到一定伤害后魔物会从空中落下，这时继续攻击翅膀，将其破坏后基本就可以保证胜利了。面对地面的魔物只要合理的运用盾牌便可以随时对其造成硬直，给输出带来极大的便利。

※使用“欲望金货の袋”可以在魔物还没有飞起来前引诱其捡拾金币，这样可以在开场就为自己提供攻击翅膀的机会。

供物推荐

铁风车の翼片×2、巨神の腕、石魔人の心脏（内脏）、愈し种、欲望金货の袋

时代背景

为了成为更强的刺客，不惜被蝙蝠侵蚀获得力量

身为孤儿的他被一名贵族捡到后训练成了杀人工具，在主人的命令下不断执行着暗杀任务，同时也在实战中不断成长。久而久之，他的力量已经成长到了令主人都恐惧的地步，于是主人设计想要将他害死。从这次事件之后他就离开了主人，凭借圣杯的力量与蝙蝠融为一体，躲在黑暗之中时刻注视着敌人，他相信早晚有一天他会用自己的利爪将主人的喉咙刺穿。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	9200
1	2500	7	12900
2	3100	8	18700
3	3900	9	26200
4	5100	10	34100
5	6600		

可解体部位

头（A）、上半身（B）、左翼（D）、右翼（D）

解体报酬 暗杀者の翼膜

弱点特性

弱点属性 –

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△



攻击方式

①回旋踢

接近玩家后呈现半蹲姿势，随后对自身360°范围发动踢击。此招速度较快，近战的玩家要时刻注意其动作，不能贪刀，看见其下蹲后立刻向后翻滚即可回避；而远程玩家则需要注意其配合遁地移动接近后瞬发此招。

②三连击

普通格斗技，半蹲蓄力后依次使用拳击→拳击→腿击来攻击玩家，用盾防御可对魔物造成硬直。

③遁地移动（遁地攻击）

魔物遁地变成一道影子瞬间移动到玩家面前，此技能本身没有攻击力，但是通常会配合回旋踢等技能使用，所以在其出现在玩家面前时一定要注意利用翻滚拉开距离；如果魔物在化为影子的瞬间有向上起跳的动作，那么其瞬移后会窜出地面直接攻击玩家，看准时机翻滚可躲开攻击。

④飞踢

远距离大跳后以极快的速度踹向玩家，伤害极大，在与魔物拉开距离作战时需时刻关注其动作，看到大跳动作后立刻向两侧回避，回避成功后魔物会进入硬直状态。

⑤影分身

咏唱魔法后，魔物会根据血量剩余不同分身为3～5个，其中只有一个是真身，攻击真身后不但分身会消失，同时魔物也会出现大硬直，玩家可以通过魔物脚下的影子来确定真身的位置。如果没有成功找到真身，一定时间后所有分身会一同向玩家发动威力巨大的影袭，很容易被秒杀。

⑥黑墨

从口中吐出黑墨，遮蔽玩家的画面，此时可以利用心眼来确定怪物位置。

战法要点

该魔物动作敏捷，不仅可以瞬间移动，还会使用影分身迷惑玩家，他的行动规律一般是遁地移动配合近身格斗这样的套路，如果对自己防御有信心的玩家可以带上近战类武器与其对拼，善加回避的话会比远程战斗更轻松。使用远程作战的玩家尽量在其遁地移动后改变自身的位置，以便拉开距离，即可以继续输出，又可以确保自身不被魔物的格斗技攻击到。攻击魔物的最佳时机是其发动影分身后攻击真身造成硬直后。

供物推荐

巨神の腕、铁针龙の卵×2、魔石のお守り、愈し种、隼の羽

强欲



时代背景

在奇异牧场中诞生的蓝色变异生物

有一个国家的某个大臣试图篡夺国王的宝座，但是被人告密事情败露，于是成为通缉犯的大臣就开始了四处逃窜的生活，当他到达一个奇怪的牧场时发现这里异常恐怖，有着一种长着蓝色翅膀的生物，可以让接触到这些翅膀的人瞬间失去生命。对逃亡绝望的大臣在此伸出了手，然而在圣杯的作用下，这个臣民变成了长有蓝色羽翼的怪物，从此他有了再次图泽国王宝座的资本和能力。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2500
2	3100
3	3900
4	5100
5	6600

难易度	体力基础值
6	9200
7	12900
8	18700
9	26200
10	34100

可解体部位

头（A）、尻尾（A）

解体报酬 奸臣の角

弱点特性

弱点属性 雷

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
尻尾	○/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△



攻击方式

①冰片散射

魔物在滑翔过程中会向玩家投掷3发略带追尾性能的冰片，只要向左右回避即可轻松躲开，但是由于其使用过于频繁且冰片接触地面后会形成类似于冰布状的物体，所以会给战斗区域带来很大的干扰，踩中或被攻击到的话都有几率进入冻结状态，成功回避后也可以在后方对魔物发起追击。

※附加效果：冻结

②旋转突进

身体飞高后旋转身体对玩家进行突进，同时身体会洒下冰块攻击玩家，用盾防御可对魔物造成硬直，此时远离冰块掉落的位置即可猛攻魔物。

※附加效果：冻结

③暴风雪

飞到视野范围外进行大范围的冰块掉落，有如暴风雪一般，但是密度不大，只要不断移动就可躲避，就算被攻击到也不会造成很大伤害。此阶段不容易锁定魔物，建议专心回避为主。

※附加效果：冻结

④大爆炸

使用冷气包裹自身进行蓄力，一定时间后发生爆炸，威力极大。此时建议玩家利用远程供物进行攻击保证安全。

※附加效果：冻结

⑤起死回生

魔物在体力下降到一定程度时会进入假死状态，该状态下无法对其进行攻击，一定时间后魔物会突然腾空而起对周围玩家造成巨大伤害，千万不要贸然靠近。

※附加效果：冻结

战法要点

对战该魔物最首要的目的就是回避，因为其攻击会造成很多不必要的麻烦，攻击时机可以选择在用盾防御其突进后，利用雷属性投掷武器快速令其进入感电地狱，配合魔人的追击可以有效地进行打击，整体难度不算高。这里再推荐另一种战法，那就是利用雷の布+吸引草的组合，玩家站在雷の布上使用吸引草可以将魔物拉到地面的同时让其快速进入感电地狱，然后猛攻削减魔物体力。

供物推荐

①雷石の矢尻×2、岩龙の卵、雷魔人の心脏（内脏）、愈し种、冰神のお守り

②雷の布、吸引草の茎、岩龙の卵、雷龙の卵、愈し种、冰神のお守り

强欲



スライム（金欲/食欲）

时代背景

贪得无厌是没有好下场的

两种形态的魔物都是因为贪所导致的，一个是为了金钱，一个是为了食物。由于欲望的侵蚀让他们身体融化，变得如垃圾一般，骨头和内脏变成了金子/食物，虽然他们的愿望得以成真，但是他们却失去了宝贵的人类身体，于是他们开始报复人类，将财宝/人类也吞食到自己的体内，让自己得到更大的满足。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	13200
1	3500	7	18500
2	4400	8	26800
3	5500	9	37500
4	7200	10	48800
5	9400		

可解体部位

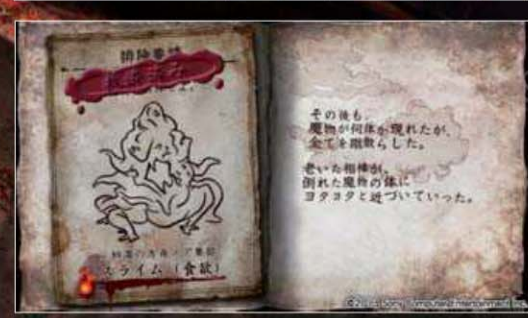
上半身（C）、左前腕（B）、左脚（C）、右脚（C）

解体报酬　粘生物の块

弱点特性

弱点属性　–/–

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
上半身、可以破坏的手腕、脚	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△



灵魂献祭

攻击方式

①脚踏

抬起双脚进行轮流踩踏，与其近身战斗时需要时刻注意，不过出招很慢，及时闪避就不容易被打中。踩踏时有震动效果，注意不要被后续技能追击。

②大跳跃

全身蓄力后起跳砸向玩家，当玩家远离魔物后很容易引发它使用此技能，因为其体型巨大，所以在看到它起跳后一定要不断跑动，如果头上出现阴影时及时翻滚，否则很容易被砸中。魔物落地后有短时间的硬直，可趁机攻击。

③突进

一边挥舞手中的武器一边向玩家冲撞，攻击范围很大，再加上从口中不断喷出的金币（食物），想要躲避非常困难。建议玩家尽量远离或者找掩体躲避，不建议使用盾牌和翻滚来应对。

④蛇舔

伸出舌头攻击自身面前偏左的大部分区域，范围很大，攻击力一般，由于出招速度快不太容易回避，中招后要及时回复。

⑤金块飞溅（粘物飞溅）

从嘴中向外喷洒金币（食物），此招为持续技能，让玩家很难接近魔物。建议从背后攻击它，这样可以有效地回避该技能。同时当魔物倒地或进入异常状态后也会暂时解除该技能。

战法要点

与该魔物战斗时首先要决定的是选择何种方式来进攻，如果选择近战则直接使用刚腕系武器攻击脚部，不仅可以针对咒部做出打击，还可以令其倒地，同时可以配备改变回避方式的供物来增强生存能力；如果选择远程，则推荐使用魔人进行卡位，然后攻击其上半身的咒部，这样利用属性追击也可以快速消灭魔物。相比于远程，近战更为安全，因为飞溅物体的伤害远比近战技能给予玩家的伤害高得多。

供物推荐

①铁风车の翼片×2、铁针龙の卵、石魔人の心脏（内脏）、愈し种、食欲の实（欲望金货の袋）

②巨神の腕、铁风车の翼片、岩盾のかけら、愈し种、食欲の实（欲望金货の袋）、隼の羽



愤怒



时代背景

由于过度沉浸于卫兵的工作，导致将自己守卫的城市毁灭

这个男人本是一个城市的护卫，拥有两条凶猛无比的猎犬，正因为有了他，这个城市才能安然无恙，欣欣向荣。但是有一天在城中出现了一种传染病，为了逃难，居民们一个接一个离开了这里，而出于对这个城市的爱，卫兵自己不愿离开，同时对想要离开这里的居民渐渐产生反感，甚至对一些想要逃离这里的人痛下杀手。这直接导致了民众们的愤怒，合力将这名卫兵杀害了，在圣杯的作用下，卫兵的执念化作一只野兽，杀死了全部的居民，而他也和自己的两条猎犬融为一体，继续守护着这个没有人烟的废墟。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	9200
1	2500	7	12900
2	3100	8	18700
3	3900	9	26200
4	5100	10	34100
5	6600		

可解体部位

头（D）、左狗头（D）、右狗头（D）

解体报酬 卫兵の枪片

弱点特性

弱点属性 石

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
三个头	◎/–	○/△	○/△	×/×	★/○	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	×/×	◎/○	○/△

攻击方式

①突进

面向玩家时，右爪在地面连挠两次之后进行高速冲刺，冲刺略带追尾性，使用盾防御可对其造成硬直，这时候可以使用远程魔法进行追击，切忌使用蓄力和近战魔法，因为准备时间内容易被反击。

②大跳跃

有几率出现在突进之后的追加技能，魔物在突进结束后高高跃起，随机锁定一名玩家进行砸压攻击。虽然伤害极大，但只需要不断移动就能躲开，此技能盾防御无效。

③爪连击

站立状态时对周围的玩家发动爪子攻击，根据体力剩余量，攻击次数会发生变化，看到举起爪子时向其前方翻滚即可回避，不推荐用盾防御，因为展开时间并不充足。

④气刃

站立状态时在手中蓄气后按照右勾拳→左勾拳的方式进行二连击，同时手中会发出气刃，追击远处直线的玩家。气刃可以用盾挡下，也可以横向跑动来回避，这个技能破绽很小，反击的机会不太明显。魔物血量下降到一定程度后如果玩家采用远程攻击，它则会一直使用气刃，一定要注意回避。

⑤咆哮

趴在地上时吞吸空气，当积蓄到一定量时会进行咆哮攻击，对身体周围一定范围内玩家进行攻击，同时封锁全区域玩家行动一定时间。该技能可以通过咒部解体、异常状态等攻击方式解除，同时也可以利用咆哮类供物进行强制中断。

⑥电击放射

压低身体蓄满力后会从口中发射出强力雷射线，被命中的玩家直接进入感电状态，如果此时被追击则凶多吉少。需要注意的是发射雷射线时魔物周围也会带有雷场，近距离攻击的话同样会被雷场击中。

※附加效果：感电

⑦枪放电

拔出贯穿心脏的雷枪，插入地面形成四道射程、攻击力和追尾性能都极强的电磁波，这招可用盾防御，如果没有携带盾牌，看到这招后就立即远离魔物进行躲避。

战法要点

魔物的移动力和攻击速度都是游戏中数一数二的，破绽少是其最大的特点，由于魔人基本无法卡住它的行动，所以推荐一定要携带盾牌，这样可以在其频繁使用的突进时创造硬直，给我们创造攻击的时机。攻击方面推荐使用石属性的投掷类供物和爆弹类供物，快速破掉两个狗头可以让其无法发动咆哮与电击放射技能，不过在魔物的狗头被破后会频繁使用气刃与枪放电，减少了可安全进攻的时机。

供物推荐

石の矢尻×2、树龙の卵、岩盾のかけら、愈し种、石魔人の心脏（内脏）

愤怒



时代背景

满怀着对自己不幸成长经过的怨恨，美丽的少女化作了长着牛角的怪物

少女的出生本就源于一个错误，由于某个国家的领主没能忍住自己的欲望，与一名女仆生下了这个不该诞生的生命。为了隐藏她的出身，少女被迫戴上了面具，和母亲一起过着与世隔绝的生活，久而久之少女的母亲再也无法忍受这种日子，于是情绪开始变得狂暴，而少女也发下重誓一定要进行复仇。就在这时圣杯出现了，它将少女变成了带有假面和牛头的怪物，将少女的母亲化作一把锋利的斧头，而少女正是利用这把斧头对自己的父亲进行了复仇，并不断袭击着世界上所有幸福的家庭。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	13200
1	3500	7	18500
2	4400	8	26800
3	5500	9	37500
4	7200	10	48800
5	9400		

可解体部位

斧头（C）、头（D）

解体报酬 小公女の假面

弱点特性

弱点属性 –（武器弱雷）

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
斧头	○/–	×/–	×/–	★/–	×/–	×/–
头	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△



攻击方式

①回复魔法

在没有解体魔物手中的斧头之前，它会一直使用回复魔法，体力回复速度较快，因此第一时间解体斧头是击败该魔物的关键。

②追尾弹

在释放回复魔法的同时会从斧头尖端放出数颗机雷类追踪魔法，可用盾牌防御或跑远回避。

③气刃

利用斧子向正面的玩家挥动而产生直线型的气刃，向左右两侧翻滚都可回避。

④飞跃砸压

原地起跳后向玩家砸来，追尾极强，伤害巨大，同时周围会产生震地效果，近战在攻击时不要贪刀，要时刻把握魔物的动向。

⑤突进

魔物在地面奔跑的动作，捡拾斧头或其他情况下随机使用，没有什么目的性，但是被撞倒了伤害很高，使用盾牌防御可对其造成硬直，这样也可以有效地阻止其捡拾斧头对自己进行回复。

⑥背后砸压

玩家处于魔物背后时，如果其处于愤怒状态，则有很大几率用屁股对玩家进行砸压，此技能出招动作时间很短，极难回避，建议在其身体两侧游走，这样可以避免此技能的发生。

⑦乱斩

与独眼巨人类似的挥动武器对前方大范围进行斩击，出招频率很低，但伤害奇高。可以利用盾进行防御，也可以向正面翻滚来回避。

战法要点

魔物的斧头在破坏之前会一直回复自身体力，同时其他招式出现频率很低，这里我们可以有两种打法。一种是不攻击斧头而直接攻击本体，不管其如何进行回复，我们只管一味进行攻击即可，这样只要有高输出保证，也是可以消灭魔物的；第二种则是魔物使用回复魔法时，玩家锁定斧头尖端进行攻击，此时可以将斧头从其手中击落，然后攻击落地的斧头解体该咒部，这样魔物就会失去自我回复的能力，取而代之的是会进入狂暴状态，玩家的安全性会有所下降。

供物推荐

雷石の矢尻×2、岩龙の卵、雷石の盖、愈し种、雷魔人の心脏（内脏）



愤怒



时代背景

苦苦追求着被夺走的爱船的船长

作为一个以货物往来贸易为生的船长，一艘好船自然比什么都值得保护。但是有一天，在海盗的袭击中，船长的爱船被劫走了，为了夺回爱船，船长不惜放弃商人的行业，投身到海军中，并在磨练后向海盗发起战争。但无奈的是他战败了，同时自己也被海盗所杀，就在这时圣杯出现了，它将船长因战斗而散落的七零八乱的尸体重新组合形成巨大触手，同时船长也作为一只“章鱼怪”复活了。他杀死了所有海盗，但是他的爱船却已经大不如前。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	10400
1	2800	7	14600
2	3500	8	21200
3	4400	9	29700
4	5700	10	38600
5	7400		

可解体部位

脸（B）、船头（D）、帆（D）、腹部（B）、全部触手（E）

解体报酬 商船长の触手

弱点特性

弱点属性 雷

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、脚	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△
船头、帆	◎/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△
腹部	◎/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△
触手	◎/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△



攻击方式

①突进（回旋突进）

普通状态时魔物会朝着离自己较远的玩家进行撞击，该撞击带有较低的追尾性能，同时奔跑中也会改变方向，尽量等魔物移动到自己身边的时候再翻滚，否则很容易被修正方向后的撞击再次撞到。愤怒后的魔物会利用自己的触手使自己旋转起来，形成一个类似于风车状的物体向玩家突进，这招用盾防御可对魔物造成硬直。

②叩击

利用触手和脚对近距离的玩家进行拍打，伤害不高，但近战不容易回避。

③溶解液

脚下不断掉下溶解液，踩中会受到伤害，远程攻击可无视这招。

④空间变化（水中）

震动所有触手，将战斗空间变为水中，敌我双方均进入减速状态，不过魔物有一招冲撞的速度很快，注意及时回避。由于此状态持续时间不算很长，建议找一个适当的建筑物保护自己，待状态结束后再发动进攻。

⑤跳跃攻击

将所有触手都插入地里，奋力跳到玩家头上进行砸压，该技能可以根据地上的黑影来判断其锁定的成员，及时远离落点即可躲避，成功回避后可对落地硬直的魔物进行输出。

⑥触手追击

将所有触手插入地中，沿着地表追击玩家，可通过左右移动进行回避，移动时注意别被其他触手误伤，使用该技能后魔物被解体的触手会回复。发动此技能时魔物不会移动，是绝佳的攻击时机。

战法要点

该魔物的基本战法和ヒュドラ类似，同样推荐使用魔人卡位+远程供物攻击的战术。攻击时可瞄准魔物极容易破坏的触手，让其陷入倒地状态，由于触手很多，故可以善加利用。

供物推荐

雷石の矢尻×2、岩龙の卵、雷魔人の心脏（内脏）、愈し种、雷石の盖







时代背景

无法生育的女性，最终变成了只能生育精灵的女王

由于掉进了谷底，导致永世不能离开这里。独自一人无法生育的她又十分想要孩子，于是她的心愿与谷底的蒲公英结合，孕育出了类似于精灵的新生物，而她也把这些精灵当做亲生骨肉一样疼爱，作为一个母亲与她的孩子们快乐地过着幸福的生活。终于她因为精灵的力量生出了翅膀，飞出了谷底，但是想要生育的愿望始终没有磨灭，于是她开始诱拐每一个她见到的孩子。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	11300
1	3000	7	15800
2	3800	8	22900
3	4800	9	32100
4	6200	10	41700
5	8100		

可解体部位

头（C）、右翼（D）、左翼（D）、脚（D）

解体报酬 绵毛淑女の羽

弱点特性

弱点属性 热

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
翅膀	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	×/×
其他	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	×/×



攻击方式

①蒲公英弹

中距离时会使用的羽毛状两连发导弹，虽然没有追尾性，但投掷速度相当快，所以看见这招时基本上已经被打中了。这里推荐在女王后跳后就开始横向跑动，这样即便她使用蒲公英弹也可以轻松回避掉。

②蒲公英爆击

全身积蓄精灵的能量，在玩家头上生成蒲公英炸弹，落下后会造成巨大伤害，在看到其蓄力后只需要不断跑动就可以回避。

③追尾弹

与蒲公英爆击类似，不过在积蓄能量后向玩家发射出6颗以上的蒲公英追尾弹，追尾性能很强，此招可用盾进行防御。

④龙卷

在身体周围制造龙卷风，并向四周发出，带有一定的追尾性能，此时不要轻易接近魔物，最好等到龙卷风消失之后再行动。

⑤抓挠冲击

在愤怒状态下，女王会趴在地上挥舞爪子向玩家边追边挠，该技能移动速度快，追击性强，释放时间长，不易躲避，用盾防御可对其造成硬直。

⑥回旋攻击

在愤怒状态下，女王身体产生龙卷后并不会将龙卷发射出来，而是会带着龙卷以旋转的方式朝玩家突进，这个突进追向性很强，可以使用盾牌进行防御，不过由于其速度较慢，也可以跑开待其停止后进行攻击。

战法要点

女王行动非常灵活，经常会在场地内移动改变位置，同时释放远程攻击能力极高的蒲公英炸弹，攻击时机可以选在其召唤蒲公英的时候，这时她没有任何防备。在平时移动中时刻观察女王的行动，并多采用横向移动，可有效避免蒲公英弹的攻击，在其使用蓄力技能的时候可以疯狂攻击来破坏其咒部，只要有咒部被解体，就能阻止其蓄力且使其进入硬直状态，给战斗带来很大便利。战斗中尽量使用热属性武器对其造成燃烧地狱，并适时使用属性追击对其造成巨大伤害。

供物推荐

炎悪魔の矢尻×2、冰龙の卵、炎魔人の心脏（内脏）、愈し种、岩盾のかけら



时代背景

为了向抛弃了自己的爱人进行复仇而演唱着诅咒之歌的少女

她曾经是一名美丽又温柔的少女，同时还可以唱出非常美妙的歌声，由于常在海边唱歌，她迷上了那些水手，甚至引发了用歌声唤回遇难船只的奇迹。但是现实并不都是美好的，有一天她听说自己心仪的男子要和其他女孩子结婚的事情，心情抑郁的她选择了自杀。而她的怨念化为了对这名男子的仇恨，从而引来了圣杯，少女在圣杯的作用下复活了，但是她的歌声却变成了一种诅咒，时刻诅咒着那名男子所乘的船将要沉没。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	15000
1	4000	7	21000
2	5000	8	30500
3	6300	9	42700
4	8200	10	55500
5	10700		

可解体部位

头部的嘴（E）、杖上的嘴（B）

解体报酬 悲哀歌人の唇

弱点特性

弱点属性 雷

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、杖上的嘴	◎/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△

怠惰



攻击方式

①横扫

与独眼巨人类似使用手中的武器进行横扫，攻击范围很广，尽量跑开绕到其背后就可以安全了。当发怒后横扫的次数会有所增加，不要急于进攻，等她出招结束后再去进攻才是上策。

②站立挤压

将武器举向空中，随后身体前倾趴倒在地，伤害极大，但是由于范围较小，故只需要向后翻滚或跑开即可安全回避，倒地后可以对其武器进行攻击，方便破坏咒部。

③弹射攻击

将武器举向空中，随后利用整个身体向玩家砸压，由于准备动作较慢，所以还算好回避，只要在她举起武器的时候向两侧翻滚两次即可，其本身追向性不是很大。当回避掉攻击后可以利用她的硬直时间对其武器进行攻击，对于较难解体的武器来说是比较好的时机。

④追尾弹

利用武器的尖端放出若干机雷类魔法，追尾能力很强，但是范围不大，可以用盾进行防御，同时也可以跑到远处等待其消失，注意不要被她的砸压暗算即可。

⑤遁地攻击

与独眼巨人的遁地类似，同样会从地下追击玩家数次，与独眼巨人这招的回避方式相同，惟一不同的是其钻出地面的时候会利用武器进行一次咆哮，离其太近就会进入硬直状态数秒，有可能会被追击。

⑥水流射线

将独眼巨人的激光变为了水炮，在愤怒状态下遁地攻击后钻出地面时会使用的技能，跑远即可安全回避，被命中的话会进入冻结状态，需要小心。将其武器进行咒部解体后就无法使用此技能了。

※附加效果：冻结

战法要点

由于该魔物的行动极其缓慢，所以我们可以使用魔人卡位战术来进行攻击，很多时候它会傻傻地站在魔人那里被我们攻击，随后利用雷属性远程供物让其快速进入感电地狱才是最完美的选择，当其体力不多时会使用唱歌来强化自己，这时我们不断攻击武器尖端就可以将其打断。除此之外，我们还可以使用“青い色欲の实”，被吸引的魔物会发呆很长时间，配合魔人的卡位基本上可以无伤结束战斗。

供物推荐

雷石の矢尻×2、岩龙の卵、雷魔人の心脏（内脏）、愈し种、青い色欲の实

时代背景

不想活着那就只有受到诅咒而死

他曾经是一名极其有天赋的剑术家，由于能力出众而被选作领主的护卫。但是出于某种原因他辞去了这项工作，选择了成为一名盗贼，从他自己的角度则是认为抢钱比拿薪水更快一些。而他由于自己太过强大，完全不想去和那些弱者再争些什么，于是就把事情都交给了自己的手下，自己躺在马车中过着平淡的日子。久而久之他变成了孤零零的一个人，甚至连活下去的想法都没有了，于是圣杯出现将这个懒惰的人与马车融为一体，这就是他的下场。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	9000
1	2400	7	12600
2	3000	8	18300
3	3800	9	25600
4	4900	10	33300
5	6400		

可解体部位

头（E）、左侧灯笼（B）、右侧灯笼（B）

解体报酬 怠弓师の矢尻

弱点特性

弱点属性 冷

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、身体、马身、脚	◎/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
马车上部	△/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
马车中	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
左右两侧骷髅头	★/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△



攻击方式

①暴走

抬起马蹄做出准备动作后向正前方疯狂冲撞，在冲撞过程中有几率修正方向，十分灵活，这招不能使用盾牌进行防御。在奔跑过程中，魔物会向左右两侧扔下炸弹，有很高的伤害，追逐魔物时注意脚下的状况，以免中招进入燃烧状态。

※**附加效果：**燃烧

②火弓箭

双脚高高抬起向地面砸去，此时会有无数热属性弓箭向前方发射，攻击范围较大，如果在其射程内很难回避，所以看到其双脚抬起的准备动作后，一定要根据自己的位置判断是跑到魔物身后还是跑到身前更远的位置。

※**附加效果：**燃烧

③回旋攻击

将身体钻进马车内，操控马车旋转起来向玩家追击，速度快且追尾性强，可用盾防御对其造成硬直。

④放屁

回旋攻击后如果没有用盾牌终止其行动就会衔接此技能，攻击范围较小，但是伤害巨大，附带一定的吹飞效果。

⑤踩踏

前脚在地面连踩数次，近距离有震动效果，同时会有小范围的冲击波判定，对近战玩家会造成一定影响，远程可以完全无视。

战法要点

由于魔物的移动范围较大，而且有些场地也是异常广阔，所以魔人卡位战术用处不大，推荐带上“隼の羽”来改变回避方式以便快速追上高速移动的魔物，攻击方面推荐使用冷属性的远程供物，在其陷入冻结地狱后可以针对其两侧的灯笼进行猛攻，当灯笼被解体后它将无法在冲撞中放出炸弹，这样我们在追踪它时会变得安全很多，随后找时机用盾防御回旋攻击对其造成硬直，瞄准头部猛攻即可。

供物推荐

冰バラのトゲ×2、雷龙の卵、愈し种、隼の羽、溶岩锅の盖



怠惰



时代背景

为了摆脱作为人类的烦恼，甘愿变成石头人的男人

他原本是一个名门之后，地位无比优越，前途也是一片光明。但是生在福中不知福的他却对这一切都产生了厌倦，想脱离这些世俗，安静地独自生活。这一想法召唤了圣杯，圣杯将他变成了石头，可是这时的他又开始羡慕人类，又想要回到以前的生活中去，于是再次要求圣杯将他变成人类，可是圣杯却将他变成了石头人，为了和人类交流，成为怪物的他四处追赶着人类。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2900
2	3600
3	4500
4	5900
5	7700

难易度	体力基础值
6	10800
7	15100
8	21900
9	30700
10	39900

可解体部位

头（E）、右腕（B）、左腕（B）

解体报酬 美少年の魔石

弱点特性

弱点属性 毒

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
手腕	◎/–	○/△	○/△	○/△	×/×	★/◎
其他	○/–	○/△	○/△	○/△	×/×	◎/◎



攻击方式

①腕打击

对身前敌人进行抓挠攻击，攻击次数和是否狂暴有关，体力不多时也会增加攻击次数。这招基本没有准备动作，近战攻击时不能贪刀，根据节奏一轮攻击后回避一次再继续进攻。

②翻滚攻击

原地小跳后变成球状追击玩家，使用盾牌防御后可对其造成大硬直，可趁此机会对其进行猛攻。此技能追尾性极强，就算被回避开，只要技能没有结束，它还是会改变方向朝玩家继续追击的。

③全方位石柱

利用手臂砸向地面引起地表变化，生成直线攻击玩家的石柱，此类攻击前面很多魔物都会，只要向两侧不断地跑动就可以轻松回避。

④岩石滚球

扔出两颗巨大的岩石球攻击玩家，石球移动方向是直线，由于比石柱要大，所以推荐使用盾牌挡住，距离较远的话也可以通过跑动来回避。这招和石柱在攻击后魔物都不会有太大的破绽，建议不要盲目追击。

⑤大爆发

蹲下蓄力后在身体周围发生猛烈爆炸，爆炸时会放射出大量石刃，被击中会进入石化状态，建议看到蓄力后就立刻跑远。

※附加效果：石化

战法要点

这种类型的敌人，包括后面的火巨人与冰巨人都是游戏中相对较弱的魔物，基本战法是针对其频繁使用的翻滚攻击用盾牌防御对其造成硬直，之后用毒属性供物疯狂对头部攻击，进入地狱状态后利用追击造成巨大伤害。战斗中推荐使用远程魔法，自身比较安全。



供物推荐

猛毒华のトゲ×2、炎龙の卵、树魔人の心脏（内脏）、愈し种、岩盾のかけら

暴食



时代背景

恋爱也不过是为了满足自己的食欲，能不停地吃东西才能产生无尽的快感

由于失恋导致这个女人食欲大增，变得越来越胖。巧合的是她在某个地方吃饭的时候遇到了一个一见钟情的男子，后来那个男人搬去了很远的城市，女人想见他的心情使自己的脂肪化作了翅膀。不过见到男子后女人却怎么也无法点燃爱情的火花，心中想到的只有吃掉他，于是便一口将其吞下，从此这个女人拥有了可以无穷无尽吃东西的体质，飞翔在各地上空，寻觅着可以吃的男子。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	1680	6	12700
1	3400	7	17800
2	4300	8	25800
3	5400	9	36100
4	7000	10	46900
5	9100		

可解体部位

头（D）、右翼（C）、左翼（C）

解体报酬 贵女の花饰り

弱点特性

弱点属性 热

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、翅膀	◎/–	★/○	○/△	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	◎/○	○/△	○/△	○/△	○/△

攻击方式

①地震践踏

抬脚全力践踏地面，此攻击会引起震动效果，让靠近的人产生硬直，出招迅速不容易躲避，近战时一定要注意保持血量。另外，踏地次数根据魔物血量的下降而增加。

②突进

朝玩家飞奔，利用身体撞击玩家，当体力下降后经常使用此招，用盾牌防御后可对其造成硬直。当魔物体力不多时，使用此技能后它会摔倒在地，这时也是进攻的好时机。

③吞食

翅膀抬高开始深吸气，吞食吸到嘴边的第一个生物，在嘴中咀嚼会造成连续伤害，最后吐出时还会造成一次大伤害。它在吞食生物时没有任何防备，可以疯狂进行输出，针对其吞食的特点，我们可以带一个爆破类供物，炸弹也是可以被吞食的，虽然不能造成伤害，但是可以防止自身被其吞食受到伤害。吸气时使用“愈しの花”不会被吸走。

④爆发

很少使用的技能，自己原地进行发狂，脚在地上连续踩踏，翅膀高高扬起，没有对玩家的主动攻击性，但是靠近的话会被踩中受到巨大伤害，远程输出会非常安全。

⑤啄

瞄准近距离的玩家进行疯狂啄击，啄击次数随体力下降而提升，建议向魔物的背后翻滚，否则即使用盾防御，也很容易被啄到身后破防。

⑥空中爪击

飞行状态时使用的技能之一，瞄准地面的玩家进行冲刺爪击，左右回避即可轻松避过，没有信心的玩家可以开盾防御。

⑦空中龙卷

飞行状态时的另一个技能，在空中大笑后发出追踪玩家的龙卷风，范围不大，跑开即可回避。多人作战时注意不要跑乱，以免被追踪不同玩家的龙卷互相误伤。

战法要点

与其作战可优先解体其翅膀，只要解体其中一个翅膀就可以令其不能飞行。利用魔人在开场就对其发动猛攻，同时针对其特性利用可以生成树木的果实系供物引诱它，这样可以带来很长的攻击时间。利用热属性攻击很容易将其翅膀解体，之后就只需要注意突进和啄即可安全地在地上与其战斗。

供物推荐

炎恶魔の矢尻×2、冰龙の卵、炎魔人の心脏（内脏）、愈し种、任意果实类供物

生欲



时代背景

为了国家的战斗甘愿付出生命的忠诚士兵

深处民族战争中的士兵虽然饱受战乱所带来的痛苦，但是他们为国家而死的决心毋庸置疑，正是因为这个决心，战争结束后，战场上残留的士兵尸体全部都保持着战斗的姿态，没有一个人倒下，他们就算死也坚持到了最后。于是，士兵们的灵魂附着到了残破的盔甲上，聚集成了人型魔物继续战斗，对于他们来说，这场战争依旧没有结束。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	1400	6	10800
1	2900	7	15100
2	3600	8	21900
3	4500	9	30700
4	5900	10	39900
5	7700		

可解体部位

头（E）、右腕（B）、左腕（B）

解体报酬 没兵士の炎岩

弱点特性

弱点属性 冷

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
手腕	◎/–	×/×	★/◎	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	×/×	◎/◎	○/△	○/△	○/△



攻击方式

①回转突进

与石巨人类似，该魔物同样会将自己的身体变为球状向玩家翻滚冲击，同时会根据玩家的位置调整自己的轨道，应对方式与石巨人相同，张开盾牌是最好的办法。

②火柱追击

此技能与石巨人的岩石滚球相类似，只是将石柱变为了直线火柱，同样会发出两发，横向跑动即可回避。

※附加效果：燃烧

③叩击

用拳头对近距离玩家进行攻击，攻击次数随着体力减少而增加，出拳时每一拳都会针对玩家所在位置进行调整，回避起来会比较麻烦，建议在其使用此招时直接滚到魔物身后，可趁机对其攻击，也可以免去被后续拳头攻击的困扰。

※附加效果：燃烧

④火焰拳

向玩家发射拳头，攻击速度快，追尾性能很高，发射数量随魔物体力下降而增加。如果有时间展开盾牌可以确保安然无恙，躲避时切忌在拳头快接近时翻滚，不然由于较高的追尾性能，还是会被击中。

⑤火焰突进

全身附带火焰向玩家突进，突进为直线型，没有追踪尾效果，用盾防御同样可对其造成巨大硬直。

⑥波动

低几率附加在火焰拳等远程攻击之后的技能，在自身周围发生炎属性范围攻击，伤害中等，狂暴后使用频率增加，所以近战的玩家在回避其远程攻击后不要贸然接近。

※附加效果：燃烧

⑦炎之波动

在原地积蓄能量后引发爆炸，伤害极高，范围也较大，被击中会进入燃烧状态，看到其蓄力后立即远离就不会有任何威胁。

※附加效果：燃烧

战法要点

由于此魔物与石巨人极其类似，所以这里不再过多叙述作战要点，参考前面石头人的攻略方法。主要方式依然是利用盾牌制造硬直，随后对其咒部进行猛攻即可。

供物推荐

冰バラのトゲ×2、雷龙の卵、冰魔人の心脏（内脏）、愈し种、溶岩锅の盖

生欲



时代背景

为了承受寒冷所带来的痛苦，甘愿与寒冷同化的骑士

他是一个悲剧的人物，为了达成国王下达的“击退严冬”的任务而踏上了一条不归路，在严寒的发源地，他与同伴们试图与寒冷作战，但是很快他们就意识到了这根本是不现实的，在冻死边缘垂死挣扎的他唤醒了圣杯，在圣杯的作用下，他与同伴们和严寒进行了同化，从此他们有了不怕严寒的身体。与其说他们是魔物，倒不如说他们是这个地区特有的一种现象。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	10800
1	2900	7	15100
2	3600	8	21900
3	4500	9	30700
4	5900	10	39900
5	7700		

可解体部位

头（E）、右腕（B）、左腕（B）

解体报酬 美少年の魔石

弱点特性

弱点属性 雷

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
手腕	◎/–	○/△	×/×	★/◎	○/△	○/△
其他	○/–	○/△	×/×	◎/◎	○/△	○/△



灵魂献祭

战法要点

攻击方式和具体打法可以参考前面两个巨人的方法，利用盾牌造成其硬直，随后用雷属性供物猛攻即可，这里就不多介绍了。

供物推荐

雷石の矢尻×2、岩龙の卵、雷魔人の心脏（内脏）、愈し种、冰细工の盖

生欲



时代背景

出于对被刺杀的恐惧，用盔甲将自己身体完美包裹起来的国王

他是一位靠着杀掉上一代国王而篡权坐上王座的人，也正是因为如此，他比任何人都畏惧刺杀，所以他很少出席公众场合，即便是出席也会穿着非常沉重的盔甲来保护自己。然而他的内心已经彻底被恐惧所侵害，他赶走了身边的所有人，认为这样才可以保证自己的安全，这时圣杯出现了，并赐予这位国王一套完美的铠甲，经过测试，他发现这个铠甲真的是即使被利剑刺穿本体也会安然无恙，同时另一种不安也从他的内心不由而生……

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值
0	–
1	2800
2	3500
3	4400
4	5700
5	7400

难易度	体力基础值
6	10400
7	14600
8	21200
9	29700
10	38600

可解体部位

头（E）、左侧剑（B）、右侧剑（B）、左马车里（E）、右马车里（E）

解体报酬 铠骑士の枪片

弱点特性

弱点属性 雷

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、身体、马身、脚	◎/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△
马车上部	△/–	○/△	×/×	◎/○	○/△	○/△
马车内、左右冰剑	○/–	○/△	×/×	★/○	○/△	○/△

攻击方式

①突进

马蹄抬起做一个准备动作后向正前方疯狂冲刺，在冲刺过程中有几率修正方向，十分灵活，且不能用盾牌进行防御。近战玩家一定要注意快速翻滚回避，如果离该魔物较远则根据情况判断行动方式，因为它与**ケンタウロス**投掷炸弹不同，会投掷冰块，这个冰块的追尾性较强。

※**附加效果：**冻结

②跳跃斩

开始有个蓄力的动作，蓄力结束后朝玩家飞奔过来，到玩家面前用手中的利刃进行斩击，用盾防御可对其造成硬直。

③冰弓箭

双脚高高抬起向地面砸去，此时会有无数冷属性弓箭向前方发射，攻击范围较大，如果在其射程内很难回避，所以看到其双脚抬起的准备动作后一定要根据自己的位置判断是跑到魔物身后还是跑到身前更远的位置。

※**附加效果：**冻结

④冲击波

用前脚在地面连跺数次，近距离有震动效果，同时会有小范围的冲击波判定，对近战玩家会造成一定影响，远程可以完全无视。

※**附加效果：**冻结

⑤冻结地域

在蓄力后会趴在地上发动冷属性魔法，压低身体进行蓄力是这个招式一个明显的征兆，由于攻击范围不广，及时跑开就可以避免受伤了。

※**附加效果：**冻结

战法要点

该魔物的攻击频率明显要比**ケンタウロス**高，由于它没有什么攻击破绽，所以用盾牌防御其跳跃斩就变成了强有力的对抗方式，在其硬直后多用雷属性供物进行攻击，使其快速进入感电地狱然后猛攻。

供物推荐

雷石の矢尻×2、岩龙の卵、雷魔人の心脏（内脏）、愈し种、冰细工の盖

生欲



时代背景

被火焰包围获得重生的女人

她原本是一个在郊外过着与世隔绝生活的少女，当自己意识到的时候已经是老年了。无趣的一生让其最后选择了自焚这条道路，就在这时，从火中出现的圣杯让其在灰烬中得以复活，重获新生的少女分外高兴。不过这个效果并不能让其青春永驻，反而却会加速衰老，于是为了保持永久的青春，她永远被禁锢在了火焰中重复着新生，所以每当有她出现的地方，就一定包裹着一团火焰。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	9200
1	2500	7	12900
2	3100	8	18700
3	3900	9	26200
4	5100	10	34100
5	6600		

可解体部位

头（A）、尻尾（A）

解体报酬 焰老婆の尾羽

弱点特性

弱点属性 冷

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
尻尾	◎/–	×/×	★/○	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△



攻击方式

①突进

略向上飞高之后旋转身体撞向玩家，用盾防御后可以使其掉落到地上，之后可对魔物进行猛攻。如果选择回避的话请快速沿着一个方向进行奔跑，否则还是会被其略带追尾性能的突进击中。

※**附加效果**：燃烧

②火球

在滑空的同时快速靠近玩家，发射出3颗伤害一般的火球，同时地面会产生燃烧效果。此魔物使用该技能时会降低飞行高度，因此回避后可以进行反击。

※**附加效果**：燃烧

③火龙卷

面向玩家生成火焰龙卷风，龙卷风会高几率使玩家进入燃烧状态，见到此技能应快速拉开距离，待龙卷风消失候再进攻，此技能不能用盾防御。

※**附加效果**：燃烧

④火之粉

停留在高空降下大量火粉，火粉数量虽然很多，但是由于面积大导致密集程度很低，只要不停跑动就基本不会被命中。

※**附加效果**：燃烧

⑤爆发

在地面进行蓄力，随后引发超大范围的爆炸，伤害很高，同时向外散射出大量火球，追尾性极强，可以用盾进行防御。

※**附加效果**：燃烧

⑥空间变化

空间发生变化，使全部战斗区域变为点燃状态，除フェニックス外的敌我双方均进入燃烧状态持续减血。该状态持续时间不长，注意回复体力。

※**附加效果**：燃烧

⑦起死回生

凤凰在体力下降到一定程度时会进入假死状态，这个状态下没有攻击判定，在一定时间后魔物会突然腾空而起并对周围的玩家造成巨大伤害，假死时建议不要靠近。

※**附加效果**：燃烧

战法要点

如何将该魔物拖到地面进行输出是关键，这里推荐一种搭配，比较适合初期使用，那就是“冰の布+吸引草”的组合，在地面设置冰の布后，站在上面用吸引草将魔物强制拉到布上进入冻结地狱，然后疯狂攻击后发动属性追击可以快速削减其体力。除此之外，在其突进的时候用盾防御对其造成硬直也是个不错的手段。该魔物本身血量不算高，熟练打法后可轻松获胜。

※在战斗中使用“火神のお守り”可以让该魔物的伤害最小化。

供物推荐

①冰バラのトゲ×2、雷龙の卵、冰细工の盖、愈し种、火神のお守り
②冰の布、吸引草の茎、冰龙の卵、雷龙の卵、愈し种、火神のお守り

其他



时代背景

与魔法使战斗的谜之魔物

一名魔法使不断寻找着一头名叫ワ-ウルフ的魔物，虽然两者总是擦身而过，但是魔法使从来没有见过ワ-ウルフ的身影，于是他开始质疑ワ-ウルフ的存在性。这时与魔法使有过来往的朋友告诉他ワ-ウルフ确实存在，二人约好一同向ワ-ウルフ发起挑战，结果如何呢?

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	9200
1	2500	7	12900
2	3100	8	18700
3	3900	9	26200
4	5100	10	34100
5	6600		

可解体部位

头（D）、右腕（B）

解体报酬 奇兵の犬齿

弱点特性

弱点属性 冷

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头	◎/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△
右腕	◎/–	×/×	★/○	○/△	○/△	○/△
其他	○/–	×/×	◎/○	○/△	○/△	○/△

攻击方式

①气刃

站立状态时在手中蓄气后按照右勾拳→左勾拳的方式进行二连击，同时手中会发出气刃。气刃为直线攻击，横向奔跑就能轻松回避，近战则需要躲避拳击所带来的伤害判定。

※**附加效果：**燃烧

②突进

右爪在地面连挠两次之后进行高速冲刺，冲刺略带追尾性，用盾防御可对其造成巨大硬直。此外，该技能会有几率追加跳跃砸压，回避方法与ケルベロス的这招类似。

③挥击

用得比较频繁的招式，挥动巨大爪子，对近战的玩家造成伤害，进攻时不要太贪刀，当看到魔物抬起爪子时就要开始回避了。

④右腕解放

压低身体后蓄力，利用右腕生长出的毛发从地下追击玩家，追尾性能很强，尽可能用大角度的翻滚来回避，如果离魔物较近的话可以绕到其背后的安全区域，破坏右腕后该技能则不会再使用。

⑤火焰放射

与ケルベロス的镭射相同，只是将雷属性攻击变为了热属性攻击。

※**附加效果：**燃烧

⑥炎爆

朝自己身下吐出高温的炎爆，将自己身体反弹到空中，伤害巨大，范围也广。此技能专门针对近战玩家，看到魔物有蓄力准备动作后一定要及时跑开。

※**附加效果：**燃烧

战法要点

基本战法与ケルベロス相同，关键点还是在利用盾牌防御它的突进创造攻击机会，具体参考ケルベロス的战法要点。

供物推荐

冰バラのトゲ×2、雷龙の卵、溶岩锅の盖、愈し种、冰魔人の心脏（内脏）



其他



时代背景

掌握着故事的关键，被谜团所包围着的蛇巫师

她是一个化身为怪物的魔法使，头上有无数蛇头，造型让人望而生畏，不仅可以石化敌人，还能够通过手上的三色球自由操纵火、冰、雷三种魔法，是谜一样的存在，有着和古代神话里美杜莎一样的特性，有些时候需要用心眼才能看清它的面目。

血量

各难度体力基础值一览

难易度	体力基础值	难易度	体力基础值
0	–	6	9000
1	2400	7	12600
2	3000	8	18300
3	3800	9	25600
4	4900	10	33300
5	6400		

可解体部位

头（B）、腹部（B）、蛇头（B）

解体报酬 魔女の发饰り

弱点特性

弱点属性 冷/雷/石

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
头、腹部	◎/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△
脚	○/–	○/△	○/△	○/△	○/△	○/△



攻击方式

①魔法弹发射

站立形态会使用的技能，将手中的三色球抛出生成魔法弹攻击玩家，魔法弹每一发都带有一定的追向性，魔法弹的种类随魔物身体的颜色不同而变化，热属性和冷属性均为魔法弹，攻击后会在地面生成对应的布片，注意不要踩上去；雷属性为追尾性很强的光线，射程极远且附带穿透效果，很难回避，附近没有障碍物的情况下建议用盾防御。魔物使用这招时有明显的准备动作，距离不太远的话可以移动到其身后安心输出。

※**附加效果：** 燃烧、冻结、感电

②突进

四爪着地形态使用的技能，当魔物的体力每下降到一定数值时会使用该技能，此时魔物会疯狂地追击玩家，追向性很强，使用盾牌防御后可对其造成其短暂的硬直，但不适合安全输出，看准时机向两侧翻滚能够带来更多的攻击时间。

③魔法追击

使用突进后如果玩家在魔物附近，它会旋转身体使用当前属性对应的魔法，对自身附近的玩家造成大伤害，只要稍微远离就不会被攻击到，熟悉其出招动作后可以故意走到其攻击范围内引诱其使用该技能，可以换来一段输出的时间。

※**附加效果：** 燃烧、冻结、感电

④旋转攻击

站立形态时使用的技能，与魔法追击的动作完全相同。

⑤石化光线

无论什么形态都会使用的技能，该技能使用时会有头部收集光线的蓄力动作，随后发出光线，令自身前放扇形180度无限远的区域内全部生物进入石化状态。这招可以用盾防御，也可以开启心眼来躲避。

※**附加效果：** 石化

⑥大蛇召唤

从腹部吐出巨大的蛇钻入地下，之后会从玩家所在位置附近伸出4只蛇头，其中一只必定从玩家脚下出现，可以看准地面的颜色变化进行翻滚躲避，但是需要注意不要碰到其他蛇头。这招威力很大且不能盾防，用瞬移类供物快速远离魔物会比较安全。

战法要点

该魔物开始会使用两条腿走路，主要使用魔法弹发射进行攻击，当给予一定伤害后会进入四条腿的状态突进攻击玩家，再次受到一定伤害后变回两条腿状态，此后会追加石化光线与大蛇召唤技能。攻击的主要时机在其两条腿状态的时候，针对其杀伤力最强的雷魔法光线，玩家可以佩戴“雷神のお守り”来应对。魔物自身的属性会不断变化，弱点属性和部分攻击方式也会随之发生变化，用克制它的属性快速使其进入异常状态并适时追击是有效削减其体力的重要手段。

供物推荐

铁风车の翼片×2、巨神の腕、暗杀者の翼膜、愈し种、雷神のお守り

其他



时代背景

与主人公同甘共苦，不可替代的忠实同伴

由于想要使自己被诅咒的身体恢复原貌，被迫与主人公组队踏上旅程。他自身有着很强的预知能力，并对主人公说，迟早有一天主人公也会变成魔物毁灭世界，到那个时候他将会亲手杀掉主人公。但是这一次他算错了，因为某种原因，マ-リン自己变成了毁灭世界的魔物，不过这一切仿佛和说好的一样，只不过是主人公拿起了武器，亲手杀死了マ-リン，结束了他被诅咒的命运。

血量

4760/13790（人形态/龙形态）

可解体部位（龙形态）

头（B）、尻尾（B）、下腹部（B）

解体报酬 –

弱点特性

弱点属性 –/–

部位	伤害吸收/状态异常吸收					
	无	热	冷	雷	石	毒
全身	○/–	○/–	○/–	○/–	○/–	○/–

攻击方式

[人形态]

①魔法护盾

开场就会开启的防御模式，需要三次强有力的攻击才可以完全打破，在打破前マ-リン会咏唱各种魔法，所以如果不想受到过多的伤害就快速打破这层护盾吧。

②炎魔人召唤

被打破一次魔法护盾后マ-リン就会跑到最远处释放3个炎魔人，炎魔人本身攻击力并不高，冲过去用近战武器快速解决マ-リン才是上策。

③毒藤

释放炎魔人后频繁使用的技能，比起各种属性魔法，毒藤的攻击更加强劲，不仅附带毒化效果，还有很强的追尾性，超快的咏唱速度让玩家很难找到接近マ-リン的机会，想要回避的话需要不断朝一个方向跑动才可以。

※**附加效果**：毒化

④魔法咏唱

マ-リン会随机释放各种属性魔法，攻击范围广，伤害高，推荐玩家不要给他使用的机会，尽量在其咏唱时候用近战武器攻击将其打断。

[龙形态]

地面

①踩踏

抬脚向地面猛踩一脚，攻击脚边的玩家，伤害中等，近身战的时候要小心这个动作。看到脚抬起来时就要开始回避了，不能贪刀。

②践踏

与踩踏类似，使用左脚在地面连踩3次，伤害比踩踏要高很多，回避方式与踩踏相同。

③龙卷

头向后仰起，朝前方晃动头部的瞬间放出龙卷风，龙卷风虽然带有一定的追尾性，但移动速度较慢，很容易避开。需要注意的是，随着マ-リン的体力下降，放出龙卷风的数量也会增加，给回避带来很大困难，这种时间建议专心躲避，等龙卷风消失后再反击。

④火焰放射

从口中吐出火焰朝面前扫射，落到地上的火焰会持续燃烧并且追踪玩家一段时间，只要不站在龙的正前方就可以无视此技能。マ-リン在使用这招后会有短暂的硬直，这时是攻击的好时机。

※**附加效果**：燃烧

空中

①突进

飞向空中，从远处瞄准玩家进行俯冲攻击，追尾性不强，按住L键锁定マ-リン位置后待其冲



刺时向左右翻滚即可闪避。

②结界之锁/球根设置

飞在空中咆哮，同时放出结界之锁封锁玩家的行动。结界之锁呈三角形，在内部的玩家会被大幅减速，同时三角形的三个顶点会设置球根魔法，受到攻击会产生剧烈爆炸，在生成结界前一定要看清状况进行回避，不然被封到内部可是相当难受的。

③禁术グングニル

飞在空中进行咆哮，同时朝场地内扔出魔法使，这时需要玩家比マ-リン更快一步跑到魔法使面前，在其发动禁术前抢先献祭或救济魔法使，选择献祭可以释放禁术“グングニル”；选择救济则会回复体力和供物数量。如果被マ-リン抢先献祭了魔法使的话，我们就会受到禁术“グングニル”的攻击，对玩家相当不利。

战法要点

对付人形态的マ-リン没什么难度，只要用近战武器追着他砍就能很快结束战斗，或者等他召唤巨人后，我们也在他的身边召唤巨人，然后就可以跑到远处看戏了。对付龙形态的マ-リン建议拉开距离使用远程供物攻击，开场冲过去放一个魔人来进行卡位和输出，自己则撤到较远的位置对其脚部进行攻击，当其脚部受到一定伤害后就会倒地，此时抓紧时机攻击头部和腹部等咒部，很快就能获得胜利。

供物推荐

冰バラのトゲ×2、巨神の腕、冰魔人の心脏（内脏）、愈し种、雷龙の卵



游戏玩起来非常爽快，各种绚丽的魔法也给人带来视觉上的享受，各种人型魔物也都独具特色，即便是亚种怪，攻击招式上也有比较明显的区别，倒是小型魔物的种类偏少。由于是第一作，游戏的平衡性做得还不够，异常属性和属性追击的效果偏强，掌握规律后基本可以让BOSS从头到尾都动不了，不知道会不会在以后的更新补丁里修正这个问题。

文 铭风 美编 咕噜

攻略透解



A・AVG	动作冒险	3DS
路易的鬼屋2		
ルイージマンション2		
Nintendo	日版	2013年3月20日
1～4人	4800日元	无对应周边未定

本作是路易诞生20周年的纪念作品，前作发售于NGC平台，以精巧的解谜和另类的吸取幽灵战斗为主要内容，获得玩家们极高的评价。本作很好地继承了前作的优秀之处，游戏中玩家再度化身路易，在多个鬼屋内进行冒险，感受这个万年配角的魅力。

基本操作

按键	操作
滑杆	移动
A键	闪光攻击。闪到幽灵后才能吸取它们，按住可蓄力。
X/B键	调整吸灵器朝上/下。
Y键	黑光灯，能够将关卡中消失的物品照出来。
R键	吸气，吸取幽灵的主要方式。关卡中大多数机关的启动也要依靠吸灵器的吸取。
L键	喷气，将吸住的物品发射出去/将窗户关上。
START键	暂停，跳过过场动画。
下屏	点击后可在任务内容或是地图间切换。

模式介绍

模式	说明
ストーリーモード	故事模式，体验路易的冒险故事。
ギャラリー	画廊模式，可以查看宝石收集情况和捕捉到的幽灵。
マルチプレイ	多人游戏模式。

多人模式介绍

多人游戏模式分为ロ－カルプレイ（本地联机）、ダウンロ－ドプレイ（下载联机）和インタ－ネットプレイ（网络联机）三种模式。其中下载联机可以和没有游戏的本地玩家一起游戏。

创建游戏后可选择游戏模式、层数和难度，高难度需要玩家们好好配合才能过关。模式分为三种：ハンタ－タワ－，将本层内所有幽灵都干掉才能抵达下层；グライマ－タワ－，在限定时间内抵达出口所在地；チェイサ－タワ－，捕捉幽灵犬的模式。

黄金骨头

每个关卡内都有黄金骨头，会随机出现在关卡中的某几个地点，通过调查可获得，每次游戏只能获得一个。黄金骨头的主要作用就是复活，当玩家被幽灵攻击到没血时会消耗掉黄金骨头获得一次复活的机会。另外当前关卡内没使用的话过关评价内也会显示黄金骨头的获得情况。

关卡的评价

每个关卡过关后都会显示评价。评价分为几个要素：过关消费时间、捕捉幽灵的数量、受到的伤害和金币获得数量。其中时间和受到伤害当然是越少越好。而金币的获得数量和关卡评价的关系比较大，想要高评价的话每个场景能获得金币的机关都不要错过。此外同时闪到多个幽灵并一次性捕捉后，幽灵还会掉落金块，对玩家的操作也是考验。

宝石和白幽灵

宝石和白幽灵是关卡中的收集要素，在附录的资料内会详细介绍获得方法。由于宝石的获得和白幽灵的捕捉都是十分有意思的解谜内容，故以下流程攻略内只会标注这些物品获得的时期，具体方法则让玩家自己摸索，保留新鲜感，当然实在拿不到的话可以看最后附录内的详细获得方法攻略。

装置升级

金币数	升级内容
2000	吸灵器能量达到 2 级。
4000	黑光灯能量达到 2 级。
7000	吸灵器能量达到 3 级。
10000	黑光灯能量达到 3 级。
20000	解除吸灵器限制，吸取速度提升两倍。

流程攻略

序章

幽灵溪谷（オバ溪谷）内，天上的黑暗月亮型宝石正散发着神秘的能量，为溪谷内带来光亮，而研究所内，博士正忙着叫手下幽灵们进行各种实验。这个时候一个黑影慢慢靠近了暗月，并将暗月破坏了。暗月碎开后碎片散落在了溪谷的各个角落。失去暗月能量的幽灵失去了控制，开始破坏一切……

路易自述

大家好，我是路易。可能很多人不认识我，因为大家都叫我绿家伙，或是马里奥的弟弟。不过我已经习惯了，况且我的性格本来就不适合在最前方进行冒险，所以一直退居二线也无所谓。最近貌似是我二十周岁的纪念，能够在自己的屋子里休息这么久，真好。真想一直在这里休息下去……

不对，我现在是有任务在身的，而且我现在还身在鬼屋里，这一切都要怪那个叫“哎呦喂”的博士。我正睡得好好的，突然被电视内奇怪的声音吵醒了。查看的时候露出了博士那张大脸吓了我一跳。同时他还叫我去帮忙把被幽灵占领的研究所夺回来什么的。这种事情要果断拒绝啊，我可不想离开我的屋子。正想这么说的时候发现已经被传送到了博士的基层研究室（ベ-スラボ）了……

为了让这次任务顺利进行，博士准备了三大法宝。第一个法宝叫ゴシ

ゴシビ-トブラシ，简称GB。博士在逃跑时捡到了一块暗月碎片。使用

这个装置就能够用暗月碎片的力量让溪谷中的迷雾散开，因此这次冒险的主要目的就是将各个地点的暗月碎片找回来。

第二个法宝是ドコデモシャベレル，通称DS。这玩意就是一个通信机啦，拥有这个东西后就能够在下屏看到当前关卡的地图了。同时博士也会将要去的地点标注上感叹号，通过点击还可以查看任务内容和其他层的地图。此外在必要的时候博士还会通过联络来给予指示，这样就不用瞎转悠了。

而最后出场的道具叫ゴ-ゴ-カメラ，简称GC。也就是传送装置，通过这个东西就能够传送到所有安装有摄像头的地点了。等一下博士！你为什么要向我介绍这些东西啊，我全程都在摇头想快点回家啊有没有。什么叫逃跑时闪到了腰所以不能离开椅子只能靠我啊，只有找到所有的暗月碎片才能回家这算威胁我吧？

即便如此，在一阵闪光中我还是来到了这第一个目的地，ウラメ～シ屋敷。看来，只能硬着头皮上了……



ウラメ～シ屋敷



A-1 オバキュームをさがせ

本关的第一个目标是找到能够对抗幽灵的装置——吸灵器。在门口会接到通信，博士会叫路易挺起胸膛，之后可按B进行加速跑了。发现大门无法进入后，来到左边感叹号房间的窗口，可偷窥内部的情况。然后回到门口会遭遇带钥匙的老鼠，按B加速后可追上并获得钥匙。

进入大门后来到标注感叹号的目标房间，可按X在各处调查一下。在左边窗口可看到两个幽灵在玩接球游戏。调查中间的旧车，会发现目标物品吸灵器（**オバキューム**）。然后门口落下灰尘将大门挡住了。这个时候博士传来联络，告诉路易按住R键可以将挡住大门的灰尘吸掉。在场景内还能吸到不少金币，左边的布吸掉后可从宝箱内获得钥匙。（白幽灵，在A3关内获得黑光灯后才能来捕捉。）

这个时候出现下一步任务，捕捉幽灵。回到大厅，让吊灯熄灭后可获得不少金币。接着来到右边房间，卷起地毯后踩下机关可获得金币。这里调查窗口可看到幽灵小狗将暗月碎片叼走了。接着就是对中央的吊扇狂吹了，吊扇飞速旋转后上面的钥匙会掉下来。获得两把钥匙后从大厅中间的门进去，走廊内两个幽灵见到路易后逃进了内部。两侧的甲胄会发动攻击，一路按B奔跑到内部的房间就可。

进入房间后幽灵逃开了，上楼梯后博士告诉路易要找到吸灵器的附加零件**ストロボ**，这样才能开启房屋内的感应机关。而**ストロボ**就是一个绿色的电球，被幽灵留在了当前房间的吊灯上。上楼对着吊灯上的齿轮吹，就可以让吊灯降下，赶紧走下去就能获得**ストロボ**了。获得**ストロボ**



后就可以按住 A 键蓄力，发动闪光攻击了。同时也能让场景内的黄色感应机关充能，以此来打开右边的大门。此外楼梯上的保险箱也能用闪光攻击打开，获得大量金币。（宝石 1）（宝石 2）

进入右边的厕所，右下墙纸吸掉后有大量金币。调查马桶后被传送到了浴室。吸掉浴帘后幽灵就出现在了路易的面前。逃掉后将右下抽屉吸开，可以获得不少金币。接着调查马桶回来后就开始和幽灵作战了，战斗中要先用闪光攻击镇住幽灵，然后才能够将幽灵吸进吸灵器。回到大厅后会发现大量幽灵，将所有幽灵搞定后本关就结束了。





A-2 屋敷の奥へ进め！

博士要路易启动ホ－ル的机关后进入房屋的内部。（白幽灵）路易先向上，来到ホ－ル后发生剧情，机关的齿轮被幽灵拿走了，只得回头追幽灵。获得钥匙后回头开门来到一楼走廊，在实验室吸收三个幽灵后获得齿轮。然后在走廊吸掉墙纸可来到隔间获得另一把钥匙。

回到大厅上二楼，会出现蓝色幽灵，调查摇动的物品会使其现身，然后顺势闪它并捕捉。之后开启二楼左边的门，先进入应接间，吹动顶部的吊扇可获得金币。然后吹动中间的留声机，消灭出现的幽灵就可获得第二个齿轮了。（宝石 3）

接着来到寝室，靠吸灵器拉动左边的绳索可进入秘密的学习房间。拿取墙上的齿轮时幽灵会出现，消灭掉后就可获得了。然后掀开地毯，踩下机关后进入壁炉可掉到一楼的アトリエ，消灭所有幽灵后获得最后的齿轮。（宝石 4）回到大厅去安装齿轮却发现不会装，只能先回到研究所了。



A-3 ポルターガイスト！

博士为路易将齿轮组装了起来，可以回ホ－ル使用了。这个时候从鬼屋中也传来了钢琴的声音，并侦测到新的强力幽灵。于是下一步的调查方向就是寻找这个幽灵了。从大厅（宝石 5）向上来到ホ－ル，使用齿轮后鱼缸被放了下来，出现了新的大门。（白幽灵）进入后来到エレベ－タ－ホ－ル。会面对 2 个绿幽灵和 1 个红幽灵，干掉后吸掉海报有一个保险柜。

接着从左边门内就可来到书斋，这里钢琴在自动弹奏，空中也飞舞着书本。躲开书本的攻击和黄色蜘蛛，从右边的门进入ダイニング。将餐布吸掉可以补充 HP，而熄灭吊灯可以获得金币。（宝石 6）调查一番后在右边可用吸灵器拉扯吊绳，出现运送食物的通道。进入通道后来到了 1 楼的厨房。（宝石 7）靠近悬空的锅后就要和绿幽灵战斗了，全部干掉后从左边出门来到书房 1 楼。

进门后发生剧情，原来侦测到的是新种的橙色大头幽灵，它消失后会从书房的四角扔书攻击路易。这里要首先根据书本的震动来判断橙色幽灵的移动方向，然后在运动路线上发动闪光攻击。攻击成功后就可以吸收橙色幽灵了。在橙色幽灵扔书时虽然可以百分百攻击到，但是对方也会用书挡住光线而使攻击失效。吸收一只后会出现另外两只，全部消灭后博士传来联络，任务结束。

A-4 ダークライト！

开始任务前博士先给路易看了他逃跑时偶然捉到的诅咒球，它能够让物品消失，使路易的冒险受到阻碍。而要消灭这个球就需要博士的新发明——黑光灯，装备后能让消失的物品复原，同时使其中的诅咒球出现。不过这个装置之前一直在研究所，所以需要路易去鬼屋中取来，一阵传送后路易又来到了鬼屋。

进入后向上通过走廊，进入大厅左边的门来到感叹号提示的房间，在鬼魂的干扰下门消失了。回大厅时博士传来联络，告诉路易这就是诅咒球的效果，下面只能寻找其他入口了。回到ホ－ル，上楼后触发剧情，战斗胜利后上楼进入左边的大门。来到走廊左边的应接间，在这里又看到诅咒球让钟消失了。调查房间左边的暖炉，可以掉落到一楼的实验室。

进入后看到了黑光灯，但是上去拿的时候却遭到了幽灵的阻挠。第一个幽灵躲在黑板后面，吸一下后会出现战斗。这里幽灵装备有墨镜，要先将墨镜吸掉后才能攻击到绿幽灵。胜利后便能获得黑光灯，博士传来联络告诉路易黑光灯的用法，对着有问题的地方长按 Y 键发动黑暗闪光，可将隐藏的物品照出来。吸掉出现的诅咒球后物品就复原了，先对着右边应该是大







门的地方照射，诅咒球就会出现，全部吸掉后大门就出现了。（宝石 11）

回到走廊和博士对话，虽然这次的目的达到了，但是博士还是听到了诡异的笑声，说明诅咒球的背后还有控制者，希望路易继续进行调查。来到走廊右上，用黑光灯照射钥匙壁画，就可获得钥匙。接着继续照射右边可开启大门来到中庭，再沿中庭往下来到庭院内，这里右下地上有片黑影，照射后博士的雕像出现。（宝石 8）（宝石 9）（宝石 10）吹动雕像背后的螺旋桨就可获得钥匙进入厨房。

厨房里有个用锅盖和擀面杖武装的幽灵要从背后用闪光攻击才行，接着继续拉动右边的绳索，进入食物通道来到二楼。这里发生剧情看到白幽灵，对方发射了大量诅咒球让周围物体消失。先用黑光灯让餐桌等物品都恢复原状，白幽灵会回来并开始战斗。根据声音来确定白幽灵的大致位置，然后用黑光灯一直照射便可，等它现身后用吸取就可造成伤害。这里要注意在白幽灵 HP 消耗完后会倒在地上，要赶紧上去将其吸入吸灵器，不然它会复活。胜利后回到研究所，可去每关寻找隐藏的白幽灵，同时多人模式也开启了。

A-5 くもの巣扫除じゃ！

由于鬼屋内覆盖着大量的蜘蛛网，这对进一步的调查是非常不利的，于是博士要求路易去清扫一下鬼屋内的蜘蛛网，同时调查这段时间出现大量蜘蛛的原因。

【※注】：本关每次进入时有蜘蛛网的房间是会不同的，不过所有有蜘蛛网的房间都会在地图上标注感叹号，且这些房间内没什么难点，将蜘蛛网吸干净就可。

向上来到铠之间，清扫完毕后地图上的标记会消失，房间也会变亮。接着来到

大厅，右边卫生间清扫完毕后来到左边的走廊。走廊内会有卷成一团的蜘蛛网，可将其吸过来在火炬上引火，以此来烧掉挡路的大片蜘蛛网。这里的大片蜘蛛网清扫完毕后进入走廊左边的实验室，蛛网球可以按 L 键甩掉。

向上进入书斋，右边的钢琴可用黑光灯照出白幽灵。将一楼的蜘蛛网清除后，照出右边的门，从厨房来到二楼。干掉 4 个红幽灵后来到了书房二楼。先用黑光灯照射画让火焰出现，然后利用蛛网球烧掉左边挡路的蜘蛛网。

接着来到电梯间，先将右边的门照出来，来到室外。用闪光激活烧烤炉后吸右上的蛛丝球，带到烧烤炉上成为引线烧掉大片蜘蛛丝。然后回到电梯间走下面来到二楼的廊下，引线在顶部，右下的蜡烛是火源，如法炮制将这里的蜘蛛网都烧掉吧。

将左边两间房间清扫干净，其中寝室



需要让烤炉点燃蛛网球后吹顶部电扇来烧掉蜘蛛网。（宝石 13）清扫完毕后拉动廊下最内部的绳索，会出现通往阁楼的楼梯。阁楼上小心铠甲的攻击，左边有一个保险箱。正面清扫完毕后按 X 键通过细长的通路，走动时要倾斜 3DS（动作幅度不能大）来保持路易的平衡。对面都是将画内火焰照出来然后用蛛网球点燃蜘蛛网的模式。（宝石 12）将所有的蜘蛛网都清扫完毕后博士会进行联络，然后过关。

A-ボス 地下室の调查！

在路易清扫的这段时间内，博士发现了蜘蛛产生的地点，那就是地下室。传送到电梯间，利用博士给的电梯钥匙开启电梯。一路颠簸后下到了地下室，在内部遭遇了超巨大蜘蛛。先按住闪光蓄力后靠近巨大蜘蛛，进入射程后大蜘蛛会睁开眼睛。此时发动闪光攻击，趁它背过去的时候将蛛网球拉出来，带到左下的铠甲处，让铠甲攻击蛛网球，点燃后便会引爆巨大蜘蛛身下的蜘蛛网，震翻蜘蛛后附身的幽灵 BOSS 登场。

BOSS 落地后会进行冲撞，躲开后，在其撞墙后用闪光加吸收攻击就可。之后 BOSS 会继续附身，然后冲刺，走到入口楼梯上可躲开。待其撞开墙壁后先吹吊扇，将右边的长矛铠甲兵解放出来。然后闪蜘蛛后拖动蛛网球到铠甲兵面前，它会将蛛网球串上长矛。继续吹动吊扇将蛛网球点燃即可。再一次吸取幽灵 BOSS 后会进入最后一个阶段。先靠近 BOSS 吸住其右边落下的蛛网球，然后带回来点燃。之后再点燃左前方被蜘蛛网覆盖的铠甲兵，之后就可以闪蜘蛛将蛛网球拉过来烧掉了。给予 BOSS 致命一击后获得了暗月碎片，同时也开启了新的区域。



ノロワ～レ大树





B-1 给水システムの复旧じゃ！

要顺利在大树内冒险，首先要做的便是重启整个建筑的发电功能。来到门口后，闪最右边的花可获得钥匙进入大门。来到入口后中间的门可吹开，获得大量的金币，向右进入发电机房。

调查发电机后博士传来联络，这里的发电机没在工作，是因为作为动力源的水流出现了问题，必须去调查供水装置。（白幽灵）调查这里的宝箱拿到钥匙后，回到入口朝左走，在西馆左边走不过去，向上照出隐藏门来到温室。在前进过程中会遇到幽灵的阻挠，到最左边后正式战斗。拿铲子的幽灵在攻击的瞬间可以被闪光攻击到，全部消灭后进到西馆的左边。（宝石1）吹动楼梯旁边的转轮让指针到最大可以回复HP。

上楼后来到苗床，吸住刺球后按L键发射可打倒这里的食人植物，然后获得宝箱内的钥匙。出门后小心地毯下面是陷阱，绕开蝙蝠后进入主实验室，这里又会遭遇不少幽灵，干掉后可在右边获得气球，吸住后按L键充气后就可以起飞，松开L键可让气球下降，（宝石2）绕开尖刺后可以进到目的地东馆屋顶了。

靠近木桶后会发现幽灵，干掉后吸住木桶并盛满液体放在上方的黄色地板上，然后自己站在下一个黄色地板上就可以开启所有机关。一次蓄力闪光攻击触发四个机关后，启动了给水装置，不过同时也运送过来了黄色的胖幽灵，对方的HP相当多，要吸取多次，同时也要侧移来躲开它的液体攻击。成功将其吸收后任务完成，发电机开始供电，一些干涸的地点也充满了水流。



B-2 大树の调查じゃ～！

调查前门右边的木桩会出现一个黄金蝙蝠，闪掉后25金币入手。进入大门吹动正面的风扇会出现蓝色幽灵，它们将门上的扇叶都拿走了，要前进的话得先将这些扇叶拿回来，博士会将幽灵的所在显示在地图上。接着吸取木桶后盛水，靠近幼苗按X键可以让其长出花来，从而获得金币等道具。（宝石6）

先走右边，发电机室右边可以照出一个宝箱。然后开启左上的门进入东馆走廊，在这里遭遇了三个蓝色幽灵，但它们分别逃去了不同的地方。向上可照出隐藏门，来到庭师的房间。先吹动顶部的风扇，然后吸住盛满水的木桶后踩上床下的机关来到秘密实验室。先将两个墨镜幽灵干掉，然后调查左边的柜子就可发现蓝幽灵，胜利后获得扇叶。（白幽灵）

用气球回到廊下，进入右边的物置小屋，蓝色幽灵在上方柜子内，全部干掉后获得第二个扇叶。继续向右来到中庭，拉扯右上的红色拉绳可启动割草机，跟着割草机来到下方，一番恶战后可获得第三个扇叶。（宝石3）

回到仓库，调查右上的石像可进入连络阶段。进门后就可吸到一堆钞票，然后上楼梯干掉幽灵，进入左边的草花ラボ。先用黑光灯复原天花板的水管，然后用蓄力闪光一下激活左边的三个感应开关。（宝石4）调查生长的植物后来到上方的苗木ラボ。（宝石5）幽灵战后获得了扇叶，右边开门上楼。最后的感叹号显示的是风琴间（オルガンルーム），干掉三个红幽灵后调查风琴就可看到蓝幽灵了。扇叶全部回收后博士传来联络，任务完成。

B-3 大树の调查パート2！

继续进行大树的调查，博士将扳手给了路易，这个是用来修理大门扇叶的。在前门，扯掉右边的红色植物可让水管浇水，浇灌幼苗后就可以获得刺球干掉食人植物了。

进入内部，战斗结束后用扳手修理所有扇叶，然后吹动机关，开启大门进入大树的空洞。上到楼梯顶部，拉动蛛网球到旁边的火炬，点燃后出现入口。但是进入后却被阻拦，博士传来联络告诉路易开门的钥匙在墓地。吸住中间的蛛网后来到最下层，然后吸住掉落的蛛网球，点燃后烧掉通往内部的蜘蛛网，（宝石7）进入大树の根元。拉动最后植物门帘后的绿色植物就可进入隐藏通道，来到墓地了。

鸟嘴像背后有很多金币，（宝石8）最右边的墓地用黑光灯照射后会出现金色幽灵，吸取后会掉出大量金币。接着从中间往上，进入祭坛。不断拉扯中间的金色蔓藤可以让墙碎裂。用黑光灯照射蘑菇人绘画后救出了红蘑菇人。（白幽灵）此时博士传来联络，发现没有找到钥匙后要路易先将助手小蘑菇人给带回来，并在地图上标注了传送点。

回来的时候遭遇到了幽灵三姐妹，战斗很考验玩家的耐心。她们会绕着路易旋转，耐心等待后她们其中一个会放下镜子，这个时候闪光加吸取就可以造成伤害了。不过千万不要贪心，吸取一段后就可以按A键攻击，然后躲开另外两个幽灵的攻击，其中胖的那个血非常多，建议最后攻击。路易血少时上方会出现蝙蝠，闪掉后会出现HP回复道具。

胜利后向右边走，乱跑的小蘑菇人闪一下后靠近就会跟路易走了。由于小蘑菇人不能过水路，所以要吸着他带过去，踩下最右边的棺材进入排水路，吸掉最左边的植物门帘后调查棺材可进入奖励关，取得全部红币后获得100金币的奖励。往右边就回到了秘密实验室，调查传送装置后回到研究所。



B-4 カギをさがすんじゃ～！

查看小蘑菇带回来的照片资料，发现是白幽灵将钥匙给了这里的幽灵，而中间被盖上的画从鞋子来看，画的貌似是我们的红帽子大叔……查看完毕后继续冒险，目的地是照片中西馆的展望プ－ル。

进门后闪一下食人植物后来到左边的西馆前厅，再前进到苗床。（宝石9）扯掉右上的红花后可拿到木桶，然后吹动右边的转轮后可以接到水，浇灌中间幼苗后来到玩具室（プレイル－ム）。（宝石10）调查右下的吓人箱后出现大量幽灵，吸收完毕后出门来到聚会室（パ－ティル－ム）。（白幽灵）

进入左边的门来到日光室（サンル－ム），拉动红色拉绳后楼梯出现。进入寝室（ベッドル－ム）后吹动顶部的电扇可让蓝色幽灵出现，干掉后获得钥匙进入右边的门，继续右行，从天空回廊来到风琴室，（宝石12）用气球上到上方后继续从天空回廊前进，顶部的画可照出钥匙。

回来后进入上方门的浴室（バスル－ム），这里会出现新的紫色幽灵，吸地上的水它才会成形，在其变小时照射才能彻底消灭。（宝石13）胜利后坐上沙滩椅就能来到目的地的展望泳池了，这里的左边内部可以照出一个青蛙像并使钥匙出现，不过之后要干掉四个高速幽灵，可从水面的纹理判断它们的走向，胜利后钥匙又被幽灵犬叼走了……任务暂时结束。



B-5 カギを取りもどせぇ～！

由于幽灵犬行动速度太快，博士的雷达只能确定它在入口附近，不过路易可以亲自去调查足迹来寻找幽灵犬的所在。进入入口后幽灵犬又跑了，路易可以利用黑光灯查看到足迹和幽灵犬的影子，确定其去向后便可追过去。

追到物置小屋后调查柜子可找到幽灵犬，不过它将路易扑倒后又逃走了。在中庭干掉三个幽灵后回来。（白幽灵）调查雕像来到连络阶段，从草木研究所追到三楼的连络阶段，之后回来，根据脚印发现幽灵犬去了苗木研究所的楼上，那里是风琴室。

上楼梯进入风琴室，将风琴照出来后调查幽灵犬出现，然后它会躲到风琴背后，从左边绕去背后的时候会遭到紫色幽灵的袭击。干掉大量幽灵后继续追到天空回廊，在浴室调查左边便座后幽灵犬会逃掉，最后追到卧室后就能彻底将其吸取了。获得钥匙后任务结束，不过在回收幽灵时幽灵犬又逃走了。



B-ボス 大树の奥に进め～！

雷达感知到了暗月碎片就在大树顶部，同时钥匙也修理完毕，终于可以进入大树内部了。这里是三岔路分支，走了错误分支后会被幽灵陷害滑回原地。干掉幽灵后正确道路的火焰会熄灭，不过在路易靠近后便又会点燃了。由于正确的道路是随机的，就看玩家的眼力和记忆力了，前进过的正确道路会燃起红色火焰。

登上树顶小屋时楼梯化为怪物向路易袭来。耐心躲避攻击，等其发动大跳后会瘫痪一段时间，这个时候去扯它的尾巴就会将附身的 BOSS 幽灵拉出来。闪光吸取后它就会再次附身，重复三次就可以干掉 BOSS 了，胜利后获得了新的暗月碎片。

ジゴ～クロック工场



C-1 时计塔にのぼるんじゃ！

新关卡是个钟表工场，感应到暗月碎片的地点在时计塔的顶端。调查入口处的望远镜，在时计塔的顶端看到了那个 BOSS 级的幽灵。然后开启闸门进去，左边可照出通路获得宝箱。（宝石1）左边吹动罗盘可让大钟转动，转到和左边小钟的时间一样后大门开启。

来到仓库，将彩带放进门口的装置再拉扯可得到里面的道具，用这个方法能够获得最右边保险箱内黄色彩带内的钥匙。（宝石2）（白幽灵）上方的“发着场”几个通路还不能通行，无视开启右边的门来到工作室。

上手闪光攻击后中间的机器人会爆

炸，将两个幽灵的装备都炸掉。战斗胜利后在右边有一堆钞票，拉动右边的绳索还会出现黄金幽灵。继续向右来到时计塔之门，在这里调查时钟之门，发现没有指针，也就无法进入内部。（宝石3）接着出现的幽灵会用沙暴攻击，躲避后等它们头晕的时候再攻击就可，胜利后获得钥匙进入右边。

进入货物室后博士传来联络，说地下的制图室感受到了强力幽灵的力量，大门的零件“星のコンパス”就在那里。将右上的布扯掉后可以引爆炸弹，流下大量沙子形成通路。上楼梯后会出现幽灵，躲在沙堆里的幽灵要先将沙子吸掉才能攻击。



楼梯上可照出黄金炸弹，而右边门旁的小孔内可看到被白幽灵追击的黄蘑菇人。

上楼进门后来到二楼，照出楼梯的断层后就可以来到制图室了。吹动吊扇可以让通路出现，干掉出现的幽灵后调查内部的柜子得到星のコンパス。

C-2 地下の调查じゃ！

带着星のコンパス，路易再次来到了工场，这次的目标是时钟的指针。在地图标记X的地点使用星のコンパス后，路易会潜入了地下。来到地下休息室后干掉两个幽灵，然后将其中一个原本举着的石头吸住，放在楼梯上的平台上，利用天平原理打开铁门。（宝石4）

来到发掘场后发现前进的路线被堵住了，好在右边有个墙纸可以扯掉，来到遗迹の溪谷。这里吸住红色链条可以荡到对面，右边有个视角被挡住的门，内部有宝箱可开出5个金色幽灵，之后回到发掘场继续前进。（宝石5）干掉走廊里的高速幽灵后往上来到发掘场地下，拉动红色链条三次后可推倒墙壁让大门出现。调查右边的木乃伊棺材后发生剧情，接着调查相关地点可干掉蓝色幽灵。

进门后来到砂回廊，前进后会一路滑到底，途中沙堆里有不少金币。滑到内部后进入地下采石场，将右边的矿车拉到中间的洞穴上后，沙子会覆盖整个地面。（宝石6）上升过程中会遭遇诸多幽灵，干掉后流沙会停止，照出右边的隐藏门后进入地下回廊。（白幽灵）

回廊内一片漆黑，内部取得蛛网球后可回来点火将挡路的蜘蛛网都烧掉。这里两边的岔路有不少好货，进入内部前别忘了搜刮一下。最终来到了遗迹最深部，调查棺材后找到了时钟的指针，但同时新的敌人木乃伊也登场了。发动闪光后木乃伊会进行冲撞，利用这个特性让其撞墙或是互相撞，其倒地后可拉扯绷带让木乃伊露出原形……全部消灭后任务结束。





C-3 时计の针を取りもどせ！

侦测到了时钟短针的去向后新任务开始了。在“发着场”往右边前进的时候博士告诉路易要从仓库才能上到二楼。回到仓库，乘坐左边的电梯来到二楼，闪光攻击炸弹后通路开启，进入休憩室。（宝石 7）向上进门就可进入“发着场”二楼，在这里看到了那个拿走指针的古代幽灵。走上细长的钢筋，途中要推滑杆的左右来跳到另一个钢筋上才能继续前进，（宝石 8）抵达对面后进入右边的门。

进入了北侧廊下，这里从正面往上走无效，先来到左边的仕上げ部屋，用黑光灯照墙上的面具会出现幽灵，全部干掉。这里左边窗户内还有个窗帘，从楼梯下面往左走可进入隐藏通道，吸掉这个窗帘后就可以进入奖励关卡，获得大量金币。

然后来到廊下右边的**コンテナ**置场，调查晃动的木箱就可以和幽灵战斗了。胜利后拉动右边的铁链可出现铁球，拉下三个木桥就可以通过了。过桥后引爆炸弹，能从上方的出口进入回廊。接着来到左上的大窑部屋，这里充满了蒸汽，闪光无效。按 L 键吹动两边的蒸汽阀（右边的阀门要照出来）可停止喷出蒸汽，然后按 R 键吸气可清除蒸汽。接着门的感应开关可以使用了，进门后出现幽灵和白幽灵的连战，胜利后进入内部的门，然后就可取得回廊最内部绘画内的钥匙了。

向下回来开启右下的门，回到了“发着场”。（宝石 9）一路向下就见到了那个幽灵。战斗的打法类似图书馆，根据地上的足迹和石块的抖动判断所在地，然后照射吸取。途中会出现高速幽灵干扰路易，要先干掉。幽灵进入中间旋转时记得跑到周围并躲开炸弹，胜利后拉动机关获得了时钟指针。



C-4 追いかけっこじゃ！

进入场景后看到几个幽灵正在抛接另一根时钟指针，而幽灵犬出现直接将指针吞了……看来本关也是要追逐幽灵犬了。向上进入仓库干掉幽灵后进入右边的门，在工作室内查看足迹，调查出幽灵犬后它逃向了正上方。

上面是制图室，从右边出来走到货物室，上二楼后一路向左就可进入制图室了。（白幽灵）调查制图室右边的柜子后幽灵犬再次逃跑了，跟着进入仓库，干掉绿幽灵后来到左上的休憩室。幽灵犬在左边衣橱内，接着跟随脚印一路追到仕上げ部屋，在这里要和诸多幽灵战斗，胜利后回到北侧廊下。

接着来到**コンテナ**置场后幽灵犬会回到廊下，要先从**コンテナ**置场上方的门出来，从背后接近幽灵犬就可捕捉到它并获得时钟的短针。回收幽灵时幽灵犬又逃走了，看来后面的大关卡内它还将和路易有场约会。





C-5 最后のパーツをさがせ！

接着是最后一个零件**プロペラ**了，这次传送的起始地点是未曾来过的货物**エレベーター**，拿着零件的幽灵看到路易逃走了，闪光启动上方的保险箱后只能让其倾斜，然后从右边出门。

乘坐电梯下来后走到右边墙壁偷窥，又

看到了那个有纹身的紫色幽灵，然后博士传来联络，得知幽灵逃到格纳库后他告诉路易，黄蘑菇人知道进入格纳库的方法，而他在制御室。下楼后进入左边的门，（宝石 10）来到货物エレベ－タ－（B1），如果之前启动过保险箱的话这里会落下并掉出钞票。

来到ギア同期室，启动感应装置后会出现吊索让路易来到对岸。不过对面的门锁着，在移动过程中按 L 键掉到大齿轮上，（宝石 11）向上可照出隐藏门来到动力室。在动力室内朝右走，绕到下面后可照出欠缺的大齿轮，启动后左边的齿轮也跟着转动了。从左边的齿轮前进，在上方干掉幽灵后可获得钥匙。（白幽灵）回来的时候要在大齿轮上被锤子砸一下才行。

回到大齿轮处，吸左边的木桥后可来到左边，开启之前上锁的门。在制御室通路调查左边的机关后进入了制御室，往下看会发现两个齿轮开关，用黑光灯可照出第三个。吹动三个开关让上方的大齿轮形成通路，就可以来到画前用黑光灯照出黄色蘑菇人了。

回到制御室通路，吸住黄色蘑菇人后站在机关上，当准心移到破裂墙壁后将蘑菇人发射出去，而路易则自己调查右边的机关，最后干掉幽灵回到ギア同期室。吸住蘑菇人在大齿轮上将其射到对面，接着会出现两个全副武装的幽灵，等它们发动攻击后可以闪光攻击。干掉幽灵后启动机关吸锁链回到对面汇合。

进入动力传达室后遇到了那个身上有条纹的紫幽灵，这次它向路易发起了总攻，召唤出了大量的幽灵，恶战后往上方前进。将蘑菇人发射到右边的电梯上后会让电梯落下，进入右边的大门来到格纳库。这里正面吸掉两张海报就可以看到最后一个零件了，要将蘑菇人射过去才能获得。然后便是带黄蘑菇人回到传送点了。上楼进入左边的门，前进后便回到动力电梯了。（宝石 12）最后调查这里的传送装置任务便结束了。

C-ボス 天空时计を目指せ！

进入关卡前博士先给路易看了时计塔内部的照片，可以从齿轮上看到 730 三个数字，而白幽灵搬运的画则明显地可以看到马里奥的帽子。看完后带齐所有的零件后来到了时钟大门前，将零件装上后吹动开关让钟停在 7 点 30 上后大门开启。进入内部后（宝石 13），要吹动墙上的转轮来让平台上升，途中两边都有不少金币，别忘记取得，最终可进入时计塔的顶层。

在这里直接遭遇了 BOSS，不过它潜入了时钟内。然后时钟会每转动一次指针就施放出大量幽灵来攻击路易，总的来说这场 BOSS 战就是一场连续消灭大量幽灵的战斗。当指针转动到 4、8 和 12 这三个数字时，BOSS 就会现身，进行四连续冲撞。要趁此机会进行吸收工作，循环三次后可成功将 BOSS 吸收，获得了暗月碎片。

ヒャッキ～ヤ坑道



D-1 キノピオくんと合流じゃ！

开始新地点的调查了，这次目的地是被雪覆盖的山顶的采掘场。这次和以往不同，雷达扫描暗月碎片时感应到的能量十分微弱，所以不能明确其所在的具体位置。

能量微弱可能是因为这里下雪的缘故也可能是因为幽灵，为了确认原因博士先将小蘑菇人派过去了，路易就先去和他汇合吧。

传送后向右前进，途中要吸掉积雪来开辟道路。进入ロッジ后没有发现小蘑菇人，但却出现了许多幽灵。和幽灵战斗胜利后，吸熊地毯的尾巴会出现黄金幽灵，然后进入ドライルーム，干掉幽灵后发现右边的门被冻住了。（宝石1）将暖炉中掉出的燃烧的石块吸住熔化冰就可出门，左边的绳索也可融掉从而获得大量金币。

出门后来到了冰の池，这里地面惯性很大。在右边小屋照出隐藏门后进入，会看到白幽灵。（宝石2）然后将地面的雪全部吸掉后会看到倒映的小蘑菇人画像，用黑光灯照一下正对面的墙就可解救出蓝蘑菇人。兴奋的蓝蘑菇人将地面震坏了，两人一起掉入了冰之洞窟。

博士传来联络要路易赶紧乘坐电梯回来。在洞窟左上有个宝箱，大鱼嘴上的鱼饵都扯掉后也有大量金币可拿。举着蓝蘑菇人乘坐上升气流，（宝石3）一起进入左边的门。（宝石4）来到最左边后发现了博士所说的电梯，但是从当前地点去不了电梯。将蓝蘑菇人发射到左上的平台上可获得钥匙。

然后回地下タ－ミナル，（白幽灵）开启下方的门进入坑道。这里的冰面两人不能同时过去，得先将蓝蘑菇人射到对岸。在冰の谷，先取得右边宝箱内的钥匙，然后开启左边的门来到广间。这里不打倒幽灵不能前进，前两个幽灵在天花板上，而位置则只能靠地面上的倒影来确定。

然后进入左边的门就来到了最后的目的地，先拉直左边的绳索让吊桥的一边能够行走。按 X 键小心通过绳索，途中吹风时会让路易倾斜，记得及时调整重心。抵达对面后拉直另一侧的绳索可让蓝蘑菇人跟上，（宝石5）乘坐电梯回到传送点，任务结束。



D-2 矿山の最下层！

解析小蘑菇带回来的照片，看到了大量白幽灵和被封闭在水晶里的幽灵，于是博士要求路易去照片的场所，矿山最下层调查一下。这次传送的起始地点是ロッジ，（白幽灵）（宝石6）乘坐电梯来到冰の采掘场，向下过桥后可自由行动，向右可获得宝石7，向左来到“发着场”，这里启动感应装置后开启传送门，进入后带着被有钥匙的冰块回来，在灯笼上融掉后获得钥匙。进传送门来到左边后开门，进入冰の回廊。



这里向下后会在一段十分长的冰道上滑行，最初的分支点进入右边然后大跳可获得钥匙。第二个分支点进入左边可获得宝石8。最后调查木箱，开启机关后用钥匙开门。如果没有获得需要的物品就启动传送装置再来一次。

在中继所，吸住燃烧的木块可熔化内部的大块冰块。不过途中会冒出幽灵，干掉幽灵后按 L 键将窗关上。继续熔化冰块就可进门了。来到升降ルーム，吹左边的控制器可来到最下层。（宝石9）调查右边的装置后进入地下のさけめ，这里看起来没路，但是上方镜墙的背后是可以通过

的……

在矿山の广间和博士通话，结束后来到右边的矿物采掘坑，先拉动中间绳索让流水线工作，然后吹动右下装置让石块输送到传送门内部。回到矿山の广间，（宝石 10）将石块点燃后用发射的方法解冻左边的冰块，拉动两边锁链将大门开启。

在保管库先启动右边的装置让火焰冒出，接着吸住上方的木块并点燃，融掉左边的冰块。内部调查后得到石块，点燃后用发射的方法来解冻钥匙。接着回到矿山の广间会遭遇幽灵，干掉后使用钥匙进入了最后的水晶の间。在水晶の间幽灵在水晶内会被强化，表面会出现纹理。和三个被强化过的幽灵战斗并胜利后任务完成。

D-3 メインラボに进め～！

经过努力博士侦测到暗月碎片在主实验室里。再次进入后发现电梯被冻住了，调查暖炉来到二楼。关窗后吹动右边的转轮，让灯台点火后降下解冻电梯。然后将电梯旁的雪都吸掉后进入电梯，出来后启动左边的感应装置，乘绳索来到右上平台，来到地下タ－ミナル。

这里镜面部分的墙壁上会出现炸弹，依次将出现的炸弹引爆后新的通路出现了。但是调查后出现了三个强化幽灵将大门封住了，要将它们打倒才行。根据地图的感叹号提示，先向下开门前进。来到冰の广间后，根据地上的倒影用黑光灯照正面，然后引爆炸弹后干掉三个蓝幽灵就会让强化过的黄色幽灵出现。这里地面很滑，不利于吸取，首先闪光的站立地点尽量远一点，吸取的同时侧移来躲避黄幽灵扔出的液体。

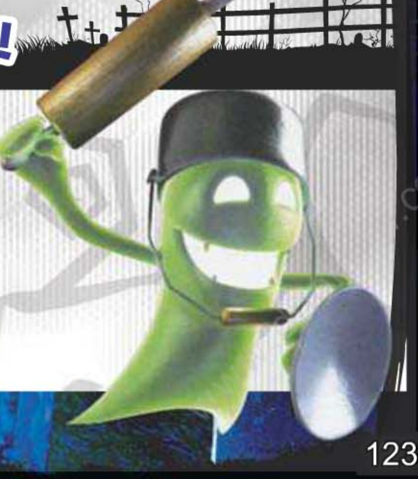
胜利后左边出门乘电梯回到最初的山庄，调查右边的柜子就可和被强化的红幽灵战斗了。战斗比较简单，胜利后乘坐电梯，出来后向下过吊桥往左，来到“发着场”。来到对面后可获得宝石 11。冰の回廊最后的门需要照出来才能前进。进入左边的中继所，将右边的铠甲照出来后会看到强化的绿幽灵。关窗后把所有幽灵都干掉，顺利解除了所有封印。

先向上进门来到矿山の广间，（白幽灵）然后进入水晶之间，这里的传送点可以使用了，回到ロッジ。（宝石 12）乘电梯按照本关最初的路线来到原本的镜面地区，这里三个锁链已经不在了。进入内部，发射石块将所有被冰柱的锁链都解冻，另外左边被冻住的树干也不要放过，解冻后再攻击一次可使其倒下。

出门后进入左上门来到南北连络リフト，（宝石 13）吸住解冻后的绳索就可以进入实验室了。按照左、中、右、右、左、中的顺序扔炸弹上去并引爆后，就可以将装置解冻并发挥完整的功能了。继续前进后发现道路被积雪覆盖了，暂时先回研究所。

D-ボス アイスチェイスじゃ！

利用传送直接进入内部，结果遭遇了 BOSS 级幽灵。这次的 BOSS 战采用的是 3D 射击的模式，用炸弹攻击冰脸 BOSS，优先攻击中间的几块冰，然后计算提前量来发射炸弹，在限定时间内要炸掉周围的碎冰，将所有冰块都炸碎后朝 BOSS 嘴巴里来一颗，之后再朝脸上补一颗炸弹就可以进入吸幽灵环节了。循环三次后过关，获得了新的暗月碎片。



オドロ～宫殿





E-1 宫殿に潜入じゃ！

虽然能够进入最后的宫殿了，但是雷达却不能扫描到暗月碎片在其中的正确位置，所以只能靠路易亲自勘察了。起始地点往回走有个石像鬼的雕像，将右边的照出来可获得大量金币。进入内部后利用博士给的钥匙开门，但是门口传出的幽灵犬又将钥匙带走了……追着幽灵犬来到左边，途中可以从窗口偷窥里面的情况。靠近井边后幽灵犬逃走，然后在井上照出锁链，吸住后降落到下层。然后一路扯开墙壁前进，途中还会出现强化幽灵阻挠路易，最后来到铠の间。

移动后幽灵犬会潜入下层，这里的蛛网球可以去右边烧掉顶部的蜘蛛网获得大量金币，然后继续利用蛛网球点燃房间里的三个石像鬼下方的绳索后，隐藏的铠甲士兵出现。战斗时将其引诱到地毯上方，然后拉扯地毯让其摔倒，再吸取幽灵就可，胜利后调查座椅被传送到下层的地下通道。

这里不会显示地图，只能根据照出的脚印来找幽灵犬。如果途中走错分支的话会回到最初地点，在两边有挥剑的铠甲士兵的地方，内部左边的棺材内有奖励关。一路追幽灵犬到最后，进门来到了地下のラボ。

这里强化绿幽灵正在做实验，战斗后可继续前进。（白幽灵）（宝石1）出门继续根据地上的脚印前进，（宝石2）（宝石3）进入地下牢后看到逃走的幽灵犬。拉动红色蔓藤让木桶出水，然后吸住木桶盛水可浇灌左边的树苗获得金币。根据脚印可以知道幽灵犬在中间牢房，来到右边牢房，这里的铁门是假象，进入后照出画内的炸弹可将左边墙壁炸掉获得金币，然后拉动绳索，回去中央牢房门口照画弹出炸弹，爆炸后打通右边牢房去中间的通路，最后调查木桶将幽灵犬捉住吧。



E-2 ダブルトラブルじゃ！

这次幽灵犬并没有逃走，相信进入宫殿内调查应该不会有阻碍了。在进入调查前博士突然想起助手小蘑菇人也在里面消失了，希望路易去找到他。进入主厅后，（宝石4）先走左边一路来到中世ゾ－ン，这了有不少强化幽灵。胜利后拿去左边宝箱的书，然后在上面书架旁边按X键可开启传送装置，可回到主厅。接着从右上的门前进，**ウエストホ－ル**一路向上可进入冰河ゾ－ン。

在冰河ゾ－ン的雪房子内可启动传送点，接着拉动猛犸的鼻子，会被扔上**テラス**，（宝石6）进入这里左边的通道可以回来。

回到之前的通道，向右边走，途中可进入**キッチン**，照出左边的冰箱可挑战奖励关，进入最右边的门可来到中庭。

这时博士传来联络，告诉路易这里上层有传送装置，救出小蘑菇人后要来到这里上层才能回来。进入对面的门来到**イ－ストホ－ル**，（宝石5）第一个门内是厕所，拉动锁链后可激怒幽灵，干掉后保险箱内有大量金币。回来后右上的门内是古代ゾ－ン，照射巨大脸的两个眼睛后地上的沙退去了。然后拉动锁链可看到传送门，但是出现四个木乃伊来阻挠，背靠火炬闪它们，它们会撞向火炬自燃。吸收掉所有

幽灵后可开启传送门，而从场景右下有路可回到入口。东部的右下则是密林ゾーン，靠近蘑菇人画像后会出现幽灵和食人植物，干掉幽灵后来到食人植物右边，吸住藤条可来到下层，瀑布后面可开启传送门。

将所有的传送门开启后就可以方便地在各个房间内传送了，接下来正式开始去营救小蘑菇人。先在密林ゾーン下层取得木材，来到古代ゾーン点火，再来到冰河ゾーン将左边的冰块融掉就可以救出紫蘑菇人。接着来到中世ゾーン吸住木桶，在密林ゾーン盛水，让这里的刺球成长后就可以干掉食人植物救出蘑菇人了。（宝石7）救出两个小蘑菇人后来到中庭，将两个小蘑菇人发射到石像两边的牢笼里，然后闪下方的两个开关后白幽灵和大量手下出现。干掉后再次照射那两个按钮就会出现楼梯，上楼后调查传送装置就可进行脱离了。



E-3 汽车に迟れるな～！

又是查看照片时间，这次清清楚楚地看到了画内的马里奥，而右边则是这次的幕后黑手白幽灵之王。博士将能够开启机关的道具给了路易后，发动了传送。一路前进到中庭，在中间圆盘处使用道具，然后吹动圆盘让二楼的出口朝向右边的平台。右边右下的门内是海洋ゾーン，这里烟雾弥漫使吸取和闪光无效化。用吹气将顶部的窗口关掉后就可以将这里的烟雾都吸光了，然后干掉幽灵后可开启传送点。离开前吹动左下的罗盘将传送点转到对面房间去。

右边中间的门内是书库，将桌子上的书照出来后可在书架旁边按X键可触发剧情。黄色幽灵将进入铁道ゾーン的书带走了，博士要路易赶紧将其追回来。进入传送点可回到入口大厅，接着可先去收集一下本关的宝石。（宝石10）（宝石9）（白幽灵）（宝石11）（宝石12）

继续冒险，回到中庭将楼梯的出口朝向左边。进入ウエストロビー后，左上的房间是航空ゾーン。（宝石8）中间房间是保管库，左下四个箱子按照左下、右上、左上、右下的顺序调查可让这里的黄金幽灵现身。

地图感叹号指示的房间没有入口，要用黑光灯照出来。进入了宇宙ゾーン，左上的锁链拉开后就开启了传送点，之后调查望远镜就会触发战斗，黄幽灵移动的时候会在星星阵内留下紫色的轨迹。顺着惑星群移动的方向走，用蓄力闪紫色星星区域就可。吸取一次后它会回到中间扔炸弹攻击，注意躲避，胜利后获得了书本。

带着书利用传送点回到书库，启动机关后进入了铁道ゾーン，（宝石13）调查中间的模型后会发现马里奥的画像。此时博士传来联络，告诉路易这个模型有特殊结界，暂时先回研究所商量对策。



E-4 奇袭作战じゃ～！

传送机能调整完毕后，博士将路易传送入了铁路模型，在内部将火车头照出来后这里的白幽灵都现身了，并聚合成一个大家伙来战斗。BOSS **ジャンボテレサ**有两种攻击方式，一种是震地，一种是冲撞。震地三次后它会虚弱，拉住它舌头瞄准后让它撞车头就可使其分裂，而冲撞时当其从场外回来并贴着地上铁路时，用手电照它可让它停留在铁道上，等火车过来撞它可使其分裂。

ジャンボテレサ分裂后会分散成诸多的白幽灵并定在原地，此时是攻击的最好机会，上前拉住白幽灵的舌头并瞄准行驶中火车的车厢发射，击中相应的车厢就可将白幽灵关进去。一段时间后分散的幽灵会消失，用黑光灯补照一下后会现身，当路易把所有的白幽灵都关进火车后便能获得胜利。



E-5 オバケの大洪水じゃ～！

最终还是要找到幕后的黑手**キングテレサ**，博士推测它在**メインバルコニ－**。进入后可先去一下航空ゾ－ン捕捉白幽灵，然后将中庭的楼梯的出口调整到朝上，就能来到了这次的目的地。

进入后发生剧情，**キングテレサ**利用幽灵之门召唤出了大量的幽灵，下面就要捕捉充斥在这里的幽灵了。有幽灵的地方会有感叹号显示，进入相关地点各个击破就可。有幽灵的地点不能放置太长时间，变红后会出现时限，倒数结束后会爆炸从而导致任务失败，利用好传送点可节省不少时间。将其他房间的幽灵都处理完毕后要回到**メインバルコニ－**，将海量涌出的幽灵都消灭干净。

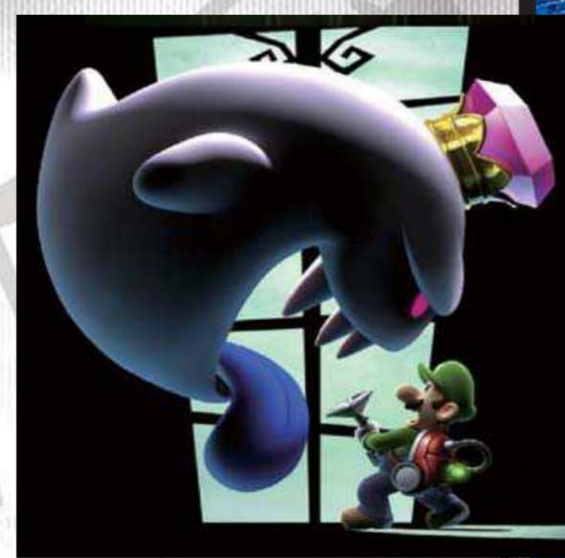
E-ボス グッドラック ルイージ！

继续在**メインバルコニ－**搜索**キングテレサ**的线索，但传送进去后就被吸入了幽灵之门。进入后看到拿着暗月碎片的铠甲，但是靠近后 BOSS 登场了，它会附身在铠甲上攻击路易。和之前关卡中一样，将其引诱到地毯上后，在其攻击硬直的时候拉扯地毯，让铠甲摔倒就可以震出附身的幽灵并吸取了。第二次 BOSS 会附身三个铠甲，要引诱它们到同一个地毯上并让它们同时摔倒。最后阶段 BOSS 会附身在超巨大铠甲上来攻击路易，它会根据路易的站位而用左脚或右脚踩路易，同时还会用剑来横向攻击。玩家要引诱其左右脚都踩在地毯上，然后连续拉扯两块地毯就可以将 BOSS 震出来，剩下的就是最后的吸取攻击了。

最终战 最后の战いじゃ！！

胜利后路易被**キングテレサ**吸入了异空间，开始了最后的战斗。首先要引诱**キングテレサ**进行震地攻击，然后地上会出现黑点，并掉落三个大铁球。将**キングテレサ**引诱到黑点处然后用手电照向它就可以定住它，这样它就会被大铁球砸到，此时可进行吸取攻击。

成功吸取后吸灵器会被**キングテレサ**头上的宝石卡住，**キングテレサ**逃脱后会将路易送到鬼屋内，进行追逐赛，一路绕开障碍物往右边逃就可。成功逃出后会回复到第一阶段的战斗，吸取三次后终于成功将**キングテレサ**干掉了，最后的暗月碎片入手，同时回到宫殿顶端后还看到了马里奥的画像。在博士的提示下路易举起了黑光灯，将马里奥解救了出来，同时小蘑菇人们也带着暗月碎片到场了，所有暗月碎片缓缓升入空中，暗月又回到了溪谷的空中，幽灵也都回复了正常。最后所有人进行了合影，照片挂在了路易的房间内。而经过了这次冒险，幽灵犬也成为了路易家的一员。



宝石收集

每个大关都隐藏着 13 颗宝石，需要来到特定地点或是触发特定的机关才能够获得。宝石纯粹只是收集用，并没有什么实质的奖励。在画廊模式内可以查看收集到的宝石，每个大关的宝石收集全后会生成一尊路易的雕像。下表中的关卡一栏是最早能够获得本颗宝石的关卡，大部分后期到相应地点也能够获得，但其中也有些宝石必须在当前关卡获得。

编号	地点	关卡	获得方法
关卡 A			
1	控室の外	A-1	获得闪光配件后，回到入口大厅右边的控室，开启感应机关来到墙外将树上的宝石吸下来就可。
2	アプローチ	A-1	在室外对楼梯左边的花坛内的花进行闪光攻击，花会将宝石吐出来。
3	应接间	A-2	左边内部有时钟，闪光攻击后会打开面板露出宝石。
4	アトリエ	A-2	调查左边的镜头可从镜子的反光看到被蛛网包住的宝石，然后估计位置在窗口朝左边吸便可。
5	エントランス	A-3	调查大厅右边的铠甲后头盔会掉下来，吸住头盔射左上的画就可。
6	ダイニング	A-3	闪光照射开启天花板上的保险柜。
7	キッチン	A-3	吸住冰箱内的冰块，然后带到左边火炉上解冻就可获得。
8	ホール	A-4	开启齿轮将鱼缸降到下层后，在中庭左边用黑光灯可照出隐藏的门，进入后可获得鱼缸内的宝石。
9	中庭	A-4	中庭中间水池内左边可以照出一个隐藏的雕像，会吐出宝石。
10	书斎	A-4	将左边的地球仪照出来后，吸住球扔出去，碎开后里面是宝石。
11	秘密の勉强部屋	A-4	画有宝石的绘画可以用黑光灯实体化。
12	屋根里	A-5	在顶楼吸取最后一个蜘蛛网前，先将右边镜子上方的宝石给吸下来。
13	寝室	A-5	在屏风后面，消除蜘蛛网后朝里面吸就可。
关卡 B			
1	西馆ロビー	B-1	从温室来到西馆左边后，在楼梯的下方可获得。
2	メインラボ	B-1	进入メインラボ就可看到，要在获得气球后从上方降落到实验缸内。
3	中庭	B-2	拿到第三个扇叶后可以吸木桶盛水，靠近花坛里的幼苗按 X 键可以浇水，让最右下的花成长后闪它就可以获得。
4	草花ラボ	B-2	复原天花板的水管并让植物生长后，在桌子上有木桶，再次激活感应器后用木桶取水浇灌右上的幼苗，长出的花朵被闪后会吐出宝石。
5	苗木ラボ	B-2	获得扇叶后调查中间的发射装置，干掉内部的老鼠后获得。
6	西馆ガーデン	B-2	先在西馆ロビ一用黑光灯复原楼梯上的水管，然后下楼再去温室的门左侧可以照出个隐藏门，进入后利用长出的尖刺干掉食人植物后开宝箱就可。
7	大树の空洞	B-3	回到底层后用蛛网球烧掉左边的蜘蛛网可以获得水桶，盛水浇右边的幼苗就可获得。
8	墓地	B-3	从鸟嘴像里出来后，第一个墓地上方吊着，吸过来吧。
9	空中廊下	B-4	前进到苗床后继续前进来到空中廊下，将这里的三朵红花扯掉，最后一朵会掉落宝石。
10	プレイルーム	B-4	中央的人偶会盯着路易看，缓慢绕圈行走后可让人偶的头掉落并露出宝石。
11	サンルーム	B-4	桌上可照出宝箱，调查后获得。
12	オルガンルーム	B-4	获得气球后在右边看到黄金气球，其右边可照出隐藏门，成功获得所有红币后得到宝石。
13	バスルーム	B-4	拉扯左边的厕纸后获得。
关卡 C			
1	操车场	C-1	吸取炸弹后用闪光引爆可炸掉右边的挡路杂物，来到场景右侧后可照出宝箱。
2	仓库	C-1	底层上方的木箱上可照出一卷绿色彩带，放进门口的机器拉开后获得宝石。
3	时计塔ゲート	C-1	门口可用黑光灯照出一个宝箱。
4	地下休憩室	C-2	左边床上的窗帘扯掉后可以看到画着宝石的绘画，用黑光灯照出来即可。
5	连络阶段	C-2	来到发掘场上半部分后，走右边进门可以来到连络阶段，宝石就在上楼梯后右边墙壁上方，将蜘蛛网吸掉就可以获得。
6	地下采石场	C-2	在地下采石场底部右边有个矿车，拉动后进入右边洞穴就可获得宝石了。
7	休憩室	C-3	在休憩室内将地毯吸掉后出现转轮，吹动后会调整电子钟的时间，将时间调整到和右边的一样（9 点）后就会响起闹钟，将床上的幽灵吵醒后干掉它可获得宝石。
8	发着场（2F）	C-3	通过细长钢筋走到对面后，向右走一点还会看到一个可以走回来的钢筋，通过后在尽头的宝箱内可以获得。
9	发着场（1F）	C-3	从廊下用钥匙开门后，下楼后一直朝左边走有个隐藏地点，可以看到宝石。
10	动力传达室	C-5	来到底层后右边木箱可以走上去，照出通路后可进入内部的奖励关，全取红币后获得宝石。
11	ギア同期室	C-5	拉住吊索到对面时故意掉到最下层，在大齿轮下面可以照出个隐藏宝箱。
12	货物エレベーター室	C-5	最后带黄蘑菇人回到动力电梯室后，吸掉右边的窗帘可以看到宝石，不过正面的是镜子，要吸住黄蘑菇人射到反方向正确的地点才能获得。
13	时计机械室	BOSS 关	开启时钟门后可获得，宝石就在左边窗户内。
关卡 D			
1	ドライルーム	D-1	右边蓝色条纹毛巾旁可以照出另外一条毛巾，将两条毛巾都扯掉后获得宝石。
2	钓り小屋	D-1	进入小屋后在左边地板下，吸出来就可。
3	冰の洞窟	D-1	带着蓝蘑菇人乘坐上升气流来到上层后，将其扔向正面，破坏冰壁后获得。
4	南北连络リフト	D-1	在地下ターミナル进入向上的门，这里拉住滑动的吊绳就可以抵达对面，可吸到鸟巢上的宝石。
5	冰の采掘场	D-1	开启电梯前的机关让回到右上平台的绳索出现后上平台，从这里的望远镜可以看到蝙蝠将宝石丢进了电梯旁的桶里，然后调查桶就可以获得宝石了。
6	アプローチ	D-2	进入关卡后出门，启动左边的火炉，然后将火鸡点着后带往入口处，熔化被冰住的绘画后就可以用黑光灯照出画内的宝石了。
7	冰の坑道	D-2	出电梯后往下走，然后进入右边的门，一路前进来到坑道，这里看到地面冻着宝石，将右边的冰镐照出来，然后吹动冰镐后会掉出两个木块，将两个木块扔上冰面后就可破坏冰面获得宝石。
8	冰の回廊	D-2	在冰之回廊的冰道上滑行时，在第二个分支进入左边就可获得，这里有个诀窍那就是按 L 键喷气可减缓滑动速度。

编号	地点	关卡	获得方法
9	升降ルーム	D-2	乘坐升降机来到最下层后，拉动底层的链条后再乘升降机回来上层可获得。
10	矿山の广间	D-2	吸住传送过来的石块，点燃后再将天花板冻住的宝石解冻。
11	发着场	D-3	进入传送装置来到对面后，可以照出隐藏木箱，吸诅咒球是要进传送门到对面去吸，然后将木箱内的雪吸光就可以拿到宝石了。
12	ロッジ	D-3	从水晶之间的传送点回ロッジ后就可获得。
13	南北连络リフト	D-3	按照攻略描述在发射石块时将冻住的树解冻并击倒后，来这里就可以通过倒下的大树进入奖励关玩隐藏游戏了。里面要玩扔雪球游戏，切忌不要贸然出手，对方总共就三个幽灵，对方扔球才表示在路易攻击的这段时间不会逃掉，要有耐心。
关卡 E			
1	地下のラボ	E-1	先让最上方机械负荷到最大，让铠甲破碎，然后吸取头盔将右上装有宝石的瓶子扔碎。
2	のろいの地下通路	E-1	从实验室出来后调查铠甲它会举剑指示一个正确的方向，一路前进到第四个场景，这里的铠甲要在内部用黑光灯照出来，最后获得画内的蛛网球，点燃后回到第三个场景处烧掉内部的蜘蛛网就能获得了。
3	地下断层	E-1	获得上一个宝石后往下走，铠甲下方可看到门来进入地下断层，进入后就可以看到空中吊着，吸过来就可。
4	メインエントランス	E-2	进入主厅后用黑光灯照射楼梯右边的石像，然后拉动锁链会出现金库，内部就是宝石。
5	トイレ	E-2	从中庭进入イーストホール后，上方可照出一个门进入左边的厕所，拉动这里的锁链就可以获得了。
6	テラス	E-2	被猛犸扔上来后会发现这里空中的星星排列成了五角星，但缺少了三个部分。将空中的流星吸下来，闪左下的石像，它嘴里的星星就会掉下来，将星星吸住后发射出去，将天空的星星补全成五角星后就可获得宝石。
7	古代ゾーン	E-2	到中世ゾーン吸住木桶，在密林ゾーン盛水后，来到古代ゾーン浇幼苗就可以获得。
8	航空ゾーン	E-3	将热气球两边的沙袋都拉掉就会出现宝石，期间要和幽灵对战。
9	海洋ゾーン	E-3	先确保海洋ゾーン内的传送门没有转去书库，接下来在中世ゾーン拿了木桶后去密林ゾーン盛水，然后从二楼的传送来到海洋ゾーン，将木桶压在二楼的机关上后可进入右边开启的房间，宝箱里面就是宝石。
10	中世ゾーン	E-3	在书库获得气球后，在携带气球的情况下进传送门回到入口大厅，然后利用气球飞到右上，石像鬼叼着一本蓝色的书，上去闪石像鬼后获得书，最后进传送点来到中世ゾーン，启动书架机关就可获得宝石。
11	密林ゾーン	E-3	将书库内的气球带入密林ゾーン，在高处获得黄金气球后取得所有出现的金币就可。
12	冰河ゾーン	E-3	将书库内的气球带入冰河ゾーン，在高处获得黄金气球后取得所有出现的金币就可。
13	铁道ゾーン	E-3	将地上缺失的铁路复原，然后乘上火车后就可获得了。

白幽灵



白幽灵是“《马里奥》系列”游戏中的常客，本作中每一关都隐藏着一个白幽灵，用黑光灯照出来后可轻松捕捉，捕捉白幽灵的主要作用是让每个大关卡最后的隐藏关卡出现，隐藏关卡并没有什么谜题，纯粹就是捕捉幽灵的游戏。进入关卡后会在当前的鬼屋内出现大量幽灵，路易需要按照地图的提示，前往相应的地方去消灭幽灵。幽灵出现的地点是随机的，将提示的所有地方的幽灵都消灭完后才会出现下一阶段的提示，不过道路都被打通了，只要熟悉地形，并在要求的时间内将所有幽灵都捕捉完毕就可，高评价纯粹考验玩家对关卡的熟悉程度和幽灵的捕捉速度。

编号	地点	获得方法
A-1	ガレージ	将汽车右边，大门附近的车轮照出来。
A-2	控室	将房间内隐藏的桌子照出来后出现。
A-3	アトリエ	将房间内画上的布吸掉后用黑光灯将画照射出来。
A-4	ダイニング	剧情必定出现。
A-5	书斋	将消失的钢琴照射出来后出现。
B-1	发电机室	在发电机右边可照出来。
B-2	排水路	本关获得第一个扇叶后从下水道往上就可进入排水路，将天花板的红色植物扯掉白幽灵会出现。
B-3	祭坛	将蘑菇人绘画的右边的管子照出来，调查后白幽灵出现。
B-4	パーテイルーム	左边房间上方的墙壁可照出照片，调查后白幽灵出现。
B-5	物置	中庭追击幽灵犬剧情后回来发现有东西不见了，将所有物品都照出来后就可看到白幽灵。
C-1	仓库	仓库右边的红色彩带放进门口的机器拉开后就会出现。
C-2	地下采石场	流沙停止后上楼梯，照出断层后白幽灵出现。
C-3	大窑部屋	攻略流程必定出现。
C-4	时计塔ゲート	时钟大门右边的灯笼不见了，照出后幽灵会现身。
C-5	动力室	登上左边的大齿轮后，一直往左走洗掉墙纸有个隐藏区域，在这里将宝箱照出来白幽灵会出现。
D-1	地下ターミナル 冰の采掘场	取得钥匙后回来会发现右边的木桶不见了，照出来就会出现。
D-2	ロッジ	任务开始时将房间内的摇椅照出来。
D-3	矿山の广间	右边火堆旁的水壶不见了，还原后利用吸灵器将水壶吸到火焰上方，将水烧开后白幽灵出现。
E-1	地下のラボ	干掉所有幽灵后，让顶部的装置负荷到顶，炸掉后就会出现白幽灵。
E-2	中庭	流程必定出现。
E-3	中世ゾーン	将书库内的气球带入中世ゾーン，飞到上层右边会发现黄金气球，获取后取得所有出现的金币就会出现宝箱，打开就是白幽灵。
E-4	铁道ゾーン	干掉本关的 BOSS ジャンボテレサ就可。
E-5	航空ゾーン	航空ゾーン房间中央的模型照出来就可。



总的来说游戏制作得还是相当不错的，解谜、战斗都做得很有意思，场景制作也十分精良，在鬼屋中冒险很有感觉。游戏很容易就通关了，不过提供了不少可挑战的要素，联机攻略塔也十分有趣，是休闲和联机的好选择。



文 胧月 美编 Juxi

《海贼无双2》登陆PSV后或多或少地主机的销量有所拉动，不过跨平台的销售策略使得其掌机版的数字并不算特别好看。实际游戏后，发现系列初登掌机的本作还是有很多亮点的，融入了NBGI的很多特色。游戏的流程并不复杂，所谓的分支只有一处，因此这次攻略的重心还是放在对系统的介绍上。另外透露一下游戏的白金时间大约在75小时左右。

ACT	动作・一骑当千	PSV
海贼无双 2		
ワンピ－ス 海贼无双 2		
NBGI	日版	2013年3月20日
1～2人	7140日元	无对应周边



本作为跨PS3和PSV双平台的游戏，存档和奖杯均共通。PSV相比PS3手柄少了几个按键，因此在操作上有所不同，详细如下。

按键说明

键位	功能
左摇杆	人物移动
右摇杆	视角旋转
十字键↑/↓	切换屏幕右上角的地图显示，有大地图、小地图和无地图3种模式
十字键→	锁定BOSS级敌人
□	通常攻击
△	范围攻击
○	一段必杀技/同伴强袭
○长按	二段必杀技
×	回避，可用于取消启动时间的攻击动作
回避后按住×不放	进入冲刺状态，配合左摇杆能快速跑动
L	重置为追尾视角/受身
R	特殊技
点击触摸屏右下角橙色区域	发动风格模式
START	暂停游戏并调出菜单

画面指南



1.体力值
2.必杀槽
3.风格槽
4.敌方血槽
5.锁定框
6.地图
7.据点情报
8.杀敌数
9.经验槽
10.！号获得数
11.任务情报（有任务时才会显示）
12.能力上升标记（获得相关道具时才会显示）
13.同伴槽

据点

本作的据点采用了耐久槽设定，即无法像大部分家用机上的《无双》作品一样收拾掉据点守将便占领据点。玩家需要先将据点的耐久槽打完，然后会出现该据点的小队长，游戏中标记为リーダー，将其击破财可完成据点占领。据点除了自身能提供攻击、防御力的加成、自动回复HP等支援效果外，还有一些连携据点，攻打连携着的两个据点可降低互相的支援效果，并且部分据点的大门需要在占领另一个据点后才会打开。这里的“另一个据点”可简称为“钥匙据点”，缩微地图上会显示出钥匙标记。

必杀技

相当于大家通常认知中的“无双技”，消耗血槽下方的必杀槽方可发动，必杀槽通过打倒敌人或获得回复道具来积蓄。随着等级的提升，角色最终可拥有4条必杀槽的储蓄上限。每个人都有两种必杀技，初期的一段必杀技消耗一条必杀槽，威力较低、攻击范围也比较狭窄；而全员在人物等级到达24时可习得二段必杀技，发动强化必杀技需要长按○，等必杀槽的指示线走满两格时放开○即可发动。二段必杀技的蓄力过程中，可以使用左摇杆来调整操作角色的面对方向，以追求最大化地打击敌人。



风格模式

游戏原文为**スタイルアクション**，可理解为觉醒状态。风格模式需要等角色头像旁的弧形风格槽蓄满后方可发动，发动后首先会让周围的敌人陷入浮空或露出破绽的不利状态，可趁机予以追打。风格模式下的攻击能无视敌方BOSS的刚体效果，且攻击能对发动自然系（**ロギア**）敌人奏效。风格模式下继续攻击敌人，可蓄积同伴槽，同伴槽蓄满后按下○键，能召唤出设定好的同伴发动同伴强袭，并继续操作同伴作战。以下为一套风格模式的完整流程：

风格槽蓄满后，点击触摸屏右下角发动风格模式

↓

角色爆气，在限定时间内追打敌人蓄积同伴槽

↓

同伴槽蓄满后，按○键召唤同伴 → 如果限定时间内同伴槽没蓄满，按○仅可发动操作角色的特殊必杀，无法召唤出同伴

↓

操作角色和同伴各发动一次特殊必杀

↓

操作同伴攻击（如果同伴是支援专用角色，跳过这一步）

↓

在同伴槽自动减完前按○

↓

同伴和操作角色各发动一次特殊必杀

同伴槽蓄满以后的收益非常巨大，不仅能让同伴在无敌状态下自由攻击，还多出了3次特殊必杀的输出，所以一旦发动风格模式后，最好迅速攻击杂兵以积蓄同伴槽。当然，如果玩家的攻击力足够高，也可以直接打倒BOSS级敌人而无视杂兵，同样能令同伴槽直接蓄满。注意风格模式下角色并非处于无敌状态，但召唤出同伴后，同伴在行动期间是完全无敌的。

两种类型

根据角色不同，风格模式有**アタッカ-**和**テクニカル**两种类型，它们在行动效果上略有不同。**アタッカ-**类中有4名角色拥有特殊的霸王色霸气，他们分别是**ルフィ**、**白ひげ**、**ハンコック**、**エ-ス**，发动风格模式后，这四人的霸气会对周围的敌兵造成伤害，配合专有技能“王の资质”还可震晕敌将。

アタッカ-类

- 特定攻击技发生变化
- 攻击力强化
- 受到攻击后也不会产生受创硬直
- 攻击容易让敌人气绝
- 击飞的敌人会牵连攻击到更多敌人

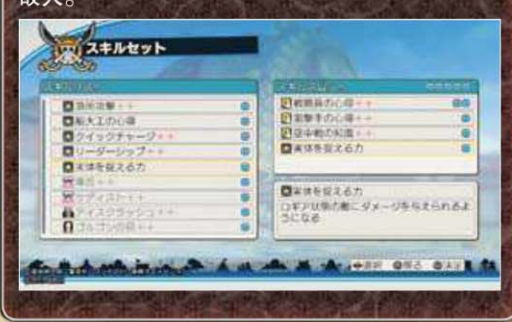
テクニカル类

- 特定攻击技发生变化
- 攻击速度上升，更容易形成连击
- 看准BOSS攻击按×，能令敌人产生空隙
- ×键回避能撞击敌人造成受创硬直
- 除自身动作外，周围的时间流逝减慢



自然系敌人的应对方法

自然（**ロギア**）系的敌人在发动风格模式后会令普通攻击无效化，他们包括作为敌方出现的**エ-ス**、**クロコダイル**、**黄猿**、**赤犬**、**スモ-カ-**、**クザン**、**エネル**、**ティ-チ**。对付他们有两种方法：1.己方发动风格模式，该模式下的攻击对自然系变化依然奏效；2.装备技能“**实体を捉える力**”，可在通常状态下攻击到自然系变化的敌人。



敌方的风格模式

敌方的大小BOSS同样会发动风格模式，大BOSS指的是有名有姓的重要角色，小BOSS指海贼队长、游击兵队长、据点兵长（リ–ダ–）等小队长级敌人。敌方的风格模式同样有**アタッカ–**和**テクニカル**两类，**アタッカ–**类会弹返我方的普通攻击，并让我方角色产生硬直，一些非实体系的攻击可以无视其刚体效果，如黄猿的光线、**クザン**的冰冻；**テクニカル**类敌人会敏捷地回避我方攻击。无论敌方发动的是哪一种风格模式，玩家比较好的应对方法均为同时发动风格模式，可无视其刚体或回避效果。



通常攻击与范围攻击的连携

熟悉《无双》的玩家都知道光荣系《无双》作品中普通攻击与蓄力攻击的连携，通常是若干普通攻击连接1～2个蓄力攻击，如□□△，本作中也有类似的连携，只不过△键的功能为“范围攻击”，且可以作为连携的启动技。通常攻击和范围攻击的组合方式非常自由，既可以由1～4个□键后追加△，也可以在1～2个△后追加□，每名角色都有各自的技表，玩家可以在战斗准备菜单或暂停菜单的“**プレイヤ–**情报”→“操作确认”中具体查看。部分技能的右侧有一个橙色的“**オススメ**”字样，表示这是系统推荐玩家使用的攻击动作，可优先尝试其性能。

Chain系统

熟悉□与△键的连携攻击后，玩家还需了解这些连携攻击中间可插入×键，在位移的同时并不会导致连携套路中断。举例来说，□□△这样的基本连携，以□、×、□、×、△的次序按键同样可以顺利完成。这种操作的好处是，可以在连携的过程中不断调整自己与敌方的距离，让每一次攻击切实命中。此外，大多数范围攻击都有破坏敌方BOSS风格模式刚体效果的作用，玩家可以在距离BOSS较远时先发动普通攻击，再依靠×键接近BOSS，直接使出需要的范围攻击。

特殊技

按R键发动的特殊技大多是威力较大的单发技，但是也有**チョッパ–**这种虽无直接攻击效果，却能降低敌方防御力的辅助技，合理利用可对战斗起到良好的辅助作用。

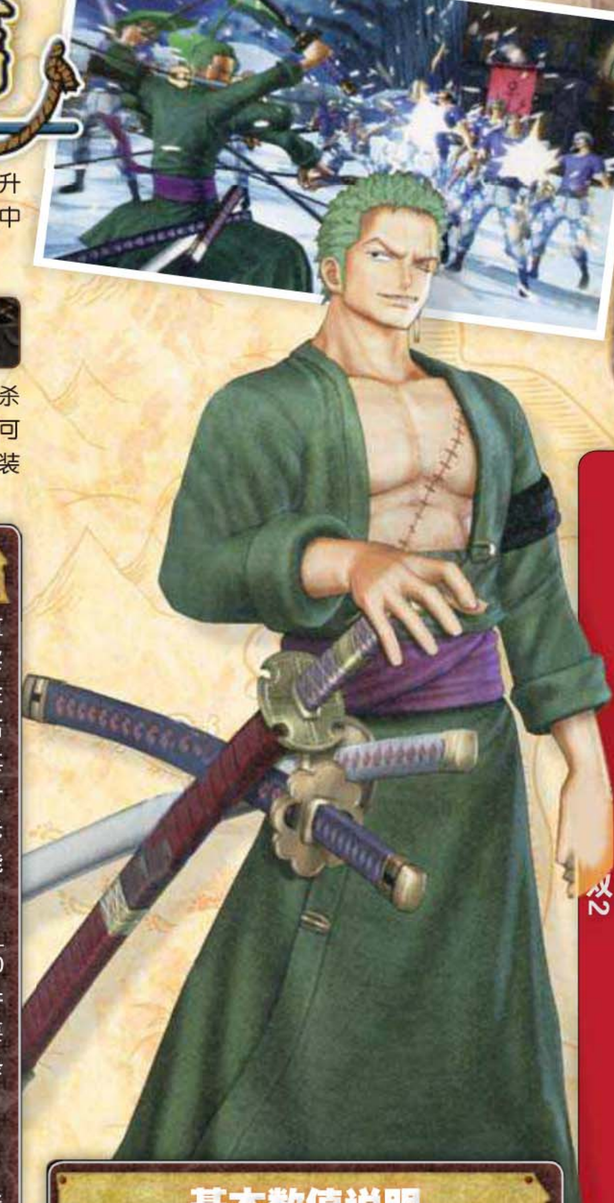
敌方破绽

在BOSS级敌人攻击的同时使用×键快速回避，或者靠近发动风格模式，都可令其露出破绽。露出破绽的敌人处于完全没有防备的状态，我方不仅能轻松突破其防御，一套连击还可令其昏厥，创造绝好的攻击机会。





育成篇



本作的育成主要包含了如下几个方面：角色升级、支援同伴升级、被动技能的习得和升级，其中角色升级最为重要。

角色升级

角色获得经验值后升级，不仅能让体力、必杀技、攻击力、防御力4项基本数值得到提升，还可令角色习得新的招式、二段必杀技以及扩充硬币装备栏。

获得经验值的方式

在战斗中打倒敌人和过关后均可获得经验值奖励，此外本作还有用金钱（ベリ－）直接购买经验升级的便捷系统。利用购买系统的玩家需注意两点：1.购买后的等级不得超过当前己方最高等级的角色，即如果玩家将一名角色练到30，其他角色均低于此等级，则为其他角色购买升级时也不得超过30级；2.当角色到达50级以上时，无法再购买升级，即从50～100级间的经验值只能靠战斗和过关获得。

成长上限突破

玩本作还不久的玩家看到上文“50～100级”的说明可能会心生疑惑，因为在初始条件下，等级最多提升到50，想继续升级的话就需要购买成长上限的突破书。突破书需要满足以下条件才能购买：

1.首先任意难度通关一次解禁“超难”难度。

2.超难难度下通过最终章第2话“暗との决战”。

3.维持超难难度，通过不同的主线或同伴支线关卡，每过5关可让商店中增加一本突破书。这样在全任务超难通过前，一共可购得突破书的1～15卷，而全任务均在超难下完成后，即可购买到16卷以后的所有突破书，总计37卷，满足全员突破的需要。



基本数值说明

体力：角色的体力上限，越高越容易存活，不过对于挑战S级过关的玩家而言，这项数值几乎没有意义。

必杀技：决定必杀槽的数量，初始状态对应一条必杀槽，后期最多增加到四条。其提升过程不像另外三项数值那样连续，而是以10级、26级、36级这3个固定等级为提升点，36级以上后该项目不再变化。

攻击力：决定角色的攻击能力，提升后其通常攻击、范围攻击、特殊攻击、必杀技、风格模式下的特殊必杀都会提升威力，是游戏中最为重要的数值。

防御力：决定角色的防御力，是超难难度下保住性命、冲刺S级评价的关键数值。

招式扩充

全角色的招式扩充是共通的，详细如下。观察可知，当角色等级提升到24以上时即可掌握所有招式了。

招式按键	习得等级	招式按键	习得等级
□□□□□	2	△△□□	17
□△△	5	长按○	24
□□△△	14	风格模式下□△△△	5
□□□△	21	风格模式下□□△△△	14
□□□□△	21	风格模式下△□□□	9
△□□	9	风格模式下△△□□□	17

硬币装备栏

硬币相当于本作中的装备品，其获得方式将在后文的收集篇中详细介绍。每名角色初始只能装备一枚硬币，升级后最多可装备九枚。硬币有金银铜三种，关卡和游戏难度越高，也越容易获得金币。每种硬币又有Lv1～Lv3三个等级，获得的每一个新硬币都是固定1级，而再次获得相同的硬币后，该硬币的等级会提升1级，但注意只能同种图案且同种质地的才满足这种升级方式，图案相同的金币和银币是彼此独立的。当硬币升到Lv3后显示为Lv Max，追加对应属性。属性有体力、攻击力和防御力3种，按属性把硬币在战前准备菜单的“战斗准备”→“コインセット”装备到对应的栏目中，其提升效果会+1。比如将一枚5星的体力型硬币装备到体力栏中，其实际星数为6，而如果装备到攻击力或防御力栏中，均维持5星不变。

金银铜质地和硬币等级对应星数一览表

	Lv1	Lv2	Lv3
金	3星	4星	5星
银	2星	3星	4星
铜	1星	2星	3星

※从以上一览表可知，Lv3的铜币其能力加成与Lv1相当，不过由于Lv3达到了Max，所以其装备在对应的数值栏中时，实际效果会与Lv2的金币相当。

硬币相性

根据硬币上的图案，有关联的硬币邻接摆放时会促进彼此的星数+1。关联方式有仲间、宿敌、恩义、メロメロ、爱用品5种，它们的实际效果没有任何区别。查看关联的方式非常简单，首先装备任意一枚硬币，然后将光标移到其邻近的装备栏，这时硬币仓库中闪闪发光的即为有相性的硬币，只需顺藤摸瓜地装备下去，即可获得一条九枚硬币完全互相关联的装备链。我们来计算一下，硬币对角色的星数加成的最大值，在最佳状态下，角色应该在体力、攻击力和防御力三栏中均装备了属性对应、且彼此都发生关联的Lv3金币，那么初始状态5+5+5+5+5+5+5+5+5，由于属性对应，全部变成了6+6+6+6+6+6+6+6+6；接着硬币之间彼此发生关联，是不是变成了7+7+……呢？当然不是，由于除两头外的中间硬币均与左右两枚硬币发生关联，所以计算星数时需要两边各+1，最终结果为7+8+8+8+8+8+8+8+7=70。

支援同伴升级

前面的系统篇已经介绍过发动风格模式并满足一定条件，可召唤出同伴协力作战，配置同伴的操作为“战斗准备”→“仲间セット”，这些支援同伴有一套独立的升级系统。首先，所有的可操作角色均可作为支援角色，除此之外，还有20个支援专用角色，分别是クリーク、はっちゃん、アーロン、ラパーン、ワポル、Mr.3、Mr.2、ブルーノ、ジャブラ、カク、ルッチ、パシフィスタ、战桃丸、ミノタウロス、ハンニャバル、マゼラン、イワンコフ、ジョズ、ビスタ、モリア。这些支援专用角色没有专门的动作模组，因此即便在风格模式中消耗了同伴槽召唤出来，也仅仅是施放一次特殊必杀就立即退场，不能停留在战场上攻击，不推荐使用。

支援同伴的升级依据一次战斗中发动风格模式后打出来的感叹号数量。在风格模式的整个过程中，受到攻击的敌方头上会出现感叹号，感叹号越多，过关时支援同伴获得的成长率便越大。不同角色在成长时能习得一些援护技能，具体功能如下，最后4种援护技为支援专用角色所独有：

技能	效果
阿吽の呼吸	增加援护攻击的攻击力
阿吽の呼吸+	进一步增加援护攻击的攻击力
仲间の绊	同伴槽持续时间加长
仲间の绊+	同伴槽持续时间进一步加长
自然系はまかせろ	增加对自然系状态的敌人造成的伤害
自然系はまかせろ+	进一步增加对自然系状态的敌人造成的伤害
能力者はまかせろ	增加对恶魔果实能力者造成的伤害
能力者はまかせろ+	进一步增加对恶魔果实能力者造成的伤害
真つ向胜负	对进入风格模式的敌人造成更多伤害
真つ向胜负+	对进入风格模式的敌人造成大量伤害
平常心	对没进入风格模式的敌人造成更多伤害
平常心+	对没进入风格模式的敌人造成大量伤害
テクニカルはまかせろ	增加对发动风格模式的テクニカル型敌人造成的伤害
テクニカルはまかせろ+	进一步增加对发动风格模式的テクニカル型敌人造成的伤害
アタッカ-はまかせろ	增加对发动风格模式的アタッカ-型敌人造成的伤害
アタッカ-はまかせろ+	进一步增加对发动风格模式的アタッカ-型敌人造成的伤害
强敌はまかせろ	增加对BOSS造成的伤害
强敌はまかせろ+	进一步增加对BOSS造成的伤害
ザコはまかせろ	增加对杂兵造成的伤害
ザコはまかせろ+	进一步增加对杂兵造成的伤害
攻击のアドバイス	援护结束后对操作角色施加30秒内增加攻击力的效果
防御のアドバイス	援护结束后对操作角色施加30秒内增加防御力的效果
回复のアドバイス	援护结束后操作角色回复一定量的体力
必杀のアドバイス	援护结束后操作角色回复一定量的必杀槽



被动技能的习得与升级

在战前准备菜单的“战斗准备”→“**スキルセット**”，可为操作角色装备上被动技能，这些技能可加强角色战斗力。装备被动技能要占用角色的技能插槽，占用1格到3格不等，但占用格子多的技能未必实用，如何取舍要根据角色性能与实际需要。

被动技能的习得和升级均依赖于硬币收集，玩家在关卡或角色选择界面时随便点击一名角色的头像，会出现一个小菜单，查看其中的“**スキルノート**”一项，便可看到一共17个硬币九宫图。任何一个九宫图中都由三枚硬币构成了横、纵、斜共计8条线，每凑齐一条线上的3枚硬币，便可解禁该九宫图中的一项技能。部分九宫图对收集的硬币有等级要求，要求收集的硬币等级均为Lv3，按照前文提到的硬币升级，只需反复收集相同硬币即可。17个九宫图中的技能并非完全迥异，可能某一个技能会出现在多个九宫图中，在不同的九宫图中重复习得同一个技能，即可提升该技能的功效。比如“□□□□□**コンボ**强化”技能可提升□五连打的攻击力，而该技能出现在No.01、No.03和No.14这三个九宫图里，习得其中任一，可解禁该技能，不过强化幅度较小；习得其中任意两个，技能名会变为“□□□□□**コンボ**强化+”，三个则为“□□□□□**コンボ**强化++”，强化效果依次递增，其他技能同理。



全九宫图获得方法

编号	名称	关联硬币	获得条件
1	始まりのスキルノート	001-006-039、057-003-046、008-009-056	完成第1章第4话“最强の海贼团”
2	激突のスキルノート	038-010-034、012-033-004、020-007-047	完成第2章第4话“マリンフォード大激突”
3	决战のスキルノート	005-023-055、058-002-053、045-044-054	完成第3章第6话“仲间を取り戻せ！”
4	麦わらの一味マークのスキルノート	157-156-160、158-155-161、163-159-162	完成序章第2话“分裂！？麦わらの一味”
5	麦わらの一味の协力者のスキルノート	127-016-024、035-126-040、011-017-145	完成同伴关卡チョッパー篇
6	麦わらの一味の爱用品のスキルノート	268-260-280、271-259-275、274-255-277	完成第3章第2话“剑客袭来”
7	强敌たちのマークのスキルノート	130-128-139、131-144-133、129-134-132	完成第1章第2话“正义の拳骨”
8	女性たちのスキルノート	218-197-187、337-213-341、183-318-196	完成同伴关卡サンジ篇
9	海军のスキルノート	234-230-324、233-231-232、330-282-236	完成同伴关卡ガープ篇
10	海贼たちのスキルノート	194-202-199、228-201-229、193-212-195	完成第4章第3话“暗の世界”
11	世界政府关系者のスキルノート	208-217-222、206-207-221、209-216-223	完成同伴关卡ルッチ篇
12	元囚人のスキルノート	190-201-202、220-227-200、219-352-194	完成同伴关卡マゼラン篇
13	新旧七武海のスキルノート	398-415-394、392-399-404、380-500-372	完成同伴关卡ロー篇
14	白ひげ海贼团のスキルノート	406-405-409、501-488-485、408-436-407	完成同伴关卡白ひげ篇
15	空岛のスキルノート	446-437-450、538-383-530、452-466-445	完成同伴关卡エネル篇
16	海贼王のスキルノート	361-514-439、370-508-395、414-507-407	完成最终章第2话“暗との决战”
17	仲间のしるしのスキルノート	419-376-421、420-513-422、423-434-424	完成同伴关卡ルフィ（2年前）篇

全技能效果及所属九宫图一览

1格技能		
名称	效果	所属九宫图
□□□□□コンボ强化	强化□□□□□	No.01：始まりのスキルノート、No.03：决战のスキルノート、No.14：白ひげ海贼团のスキルノート
□△コンボ强化	强化□△	No.03：决战のスキルノート、No.04：麦わら一味マークのスキルノート、No.13：新旧七武海のスキルノート
□□△コンボ强化	强化□□△	No.06：麦わら一味の协力者のスキルノート、No.12：元囚人のスキルノート、No.14：白ひげ海贼团のスキルノート
□□□△コンボ强化	强化□□□△	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノート 、No.10：海贼たちの、No.17：仲间のしるしのスキルノート
□□□□△コンボ强化	强化□□□□△	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノート 、No.10：海贼たちの、No.17：仲间のしるしのスキルノート
△△△コンボの强化	强化△△△	No.02：激突のスキルノート、No.11：世界政府关系者たちのスキルノート、No.17：仲间のしるしのスキルノート
△□コンボ强化	强化△□	No.07：强敌たちのマークのスキルノート、No.09：海军のスキルノート、No.13：新旧七武海のスキルノート
△△□コンボ强化	强化△△□	No.01：始まりのスキルノート、No.11：世界政府关系者たちのスキルノート、No.14：白ひげ海贼团のスキルノート
特殊技强化	强化特殊技	No.06：麦わら一味の协力者のスキルノート、No.09：海军のスキルノート、No.12：元囚人のスキルノート
ハイテンション	增加风格模式下的攻击力	No.04：麦わら一味マークのスキルノート、No.14：白ひげ海贼团のスキルノート、No.15：空岛のスキルノート
空中战の知识	增加对空中敌人造成的伤害	No.03：决战のスキルノート、No.04：麦わら一味マークのスキルノート、No.11：世界政府关系者たちのスキルノート
刚力	让敌人更容易陷入气绝状态	No.07：强敌たちのマークのスキルノート、No.10：海贼たちのスキルノート、No.17：仲间のしるしのスキルノート

名称	效果	所属九宫图
狙击手の心得	增加对远距离的敌人造成的伤害	No.04：麦わら一味マ-クのスキルノ-ト、No.12：元囚人のスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト
追い討ち	增加对气绝状态的敌人造成的伤害	No.01：始まりのスキルノ-ト、No.11：世界政府关系者たちのスキルノ-ト、No.12：元囚人のスキルノ-ト
肉の力に	随着获得“巨大肉”和“水々肉バ-ベQ”数量，攻击力获得提升	No.02：激突のスキルノ-ト、No.04：麦わら一味マ-クのスキルノ-ト、No.10：海贼たちのスキルノ-ト
リ-ダ-の力	我方据点越多攻击力越高	No.01：始まりのスキルノ-ト、No.06：麦わら一味の协力者のスキルノ-ト、No.14：白ひげ海贼团のスキルノ-ト
ヒ-ロ-の力	每击破500人，攻击力获得提升	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノ-ト、No.13：新旧七武海のスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト
起死回生の力	体力越少攻击力越高	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノ-ト、No.07：强敌たちのマ-クのスキルノ-ト、No.17：仲间のしるしのスキルノ-ト
健康第一	防止异常状态	No.04：麦わら一味マ-クのスキルノ-ト
顽强	不容易被敌方打出硬直	No.6：麦わら一味の爱用品のスキルノ-ト、No.09：海军のスキルノ-ト、No.17：仲间のしるしのスキルノ-ト
航海士の心得	回避和Chain的无敌时间延长	No.02：激突のスキルノ-ト
肉を身体に	随着获得“巨大肉”和“水々肉バ-ベQ”数量，防御力获得提升	No.01：始まりのスキルノ-ト、No.02：激突のスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
リ-ダ-の身体	我方据点越多防御力越高	No.01：始まりのスキルノ-ト、No.02：激突のスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
ヒ-ロ-の身体	每击破500人，防御力获得提升	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノ-ト、No.13：新旧七武海のスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト
起死回生の身体	体力越少防御力越高	No.07：强敌たちのマ-クのスキルノ-ト、No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.11：世界政府关系者たちのスキルノ-ト
コックの心得	增加回复道具的效果	No.06：麦わら一味の协力者のスキルノ-ト
海贼同盟	更容易积蓄同伴槽	No.03：决战のスキルノ-ト、No.07：强敌たちのマ-クのスキルノ-ト、No.12：元囚人のスキルノ-ト
急所攻击	延长敌方的气绝时间	No.06：麦わら一味の协力者のスキルノ-ト、No.10：海贼たちのスキルノ-ト、No.12：元囚人のスキルノ-ト
船大工の心得	一击破坏盾兵的盾牌	No.07：强敌たちのマ-クのスキルノ-ト
クイックチャ-ジ	缩短蓄力攻击的蓄力时间	No.04：麦わら一味マ-クのスキルノ-ト、No.09：海军のスキルノ-ト、No.12：元囚人のスキルノ-ト
实体を捉える力	能攻击到进入自然系状态的敌人	No.06：麦わらの一味の爱用品のスキルノ-ト ノ-ト
リ-ダ-シップ	更容易压制敌方据点	No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.09：海军のスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト
毒舌	ペロ-ナ专用，敌人更容易进入消沉状态	No.03：决战のスキルノ-ト、No.06：麦わら一味の协力者のスキルノ-ト、No.14：白ひげ海贼团のスキルノ-ト
サディスト	ペロ-ナ专用，对消沉状态的敌人造成更多伤害	No.02：激突のスキルノ-ト、No.03：决战のスキルノ-ト、No.08：女性たちのスキルノ-ト
アイスクラッシュ	クザン专用，对冻结状态的敌人造成更多伤害	No.02：激突のスキルノ-ト、No.09：海军のスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
ゴルゴンの目	ハンコック专用，对石化状态的敌人造成更多伤害	No.02：激突のスキルノ-ト、No.03：决战のスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
ソウルレクイエム	ブルック专用，对睡眠状态的敌人造成更多伤害	No.03：决战のスキルノ-ト、No.06：麦わら一味の协力者のスキルノ-ト、No.10：海贼たちのスキルノ-ト
音乐家の心得	ブルック专用，任何连击收尾后的演奏引起的自身状态强化更容易持续	No.01：始まりのスキルノ-ト、No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.09：海军のスキルノ-ト
砂の能力の真髓	クロコダイル专用，增加能回复风格槽的攻击的回复量	No.02：激突のスキルノ-ト
心纲	エネル专用，更容易积蓄雷电槽	No.15：空岛のスキルノ-ト
お德用コ-ラ	フランキ-（2年前）专用，减少可乐槽的消耗量	No.16：海贼王のスキルノ-ト

2格技能

名称	效果	所属九宫图
战斗员の心得	增加必杀技的伤害	No.06：麦わら一味の爱用品のスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
つまみ食い	击杀杂兵也能掉落回复道具	No.01：始まりのスキルノ-ト、No.14：白ひげ海贼团のスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト
スタイリッシュ	延长风格模式的持续时间	No.07：强敌たちのマ-クのスキルノ-ト、No.10：海贼たちのスキルノ-ト、No.13：新旧七武海のスキルノ-ト
考古学者の心得	风格槽的自然回复量增加	No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.14：白ひげ海贼团のスキルノ-ト、No.17：仲间のしるしのスキルノ-ト
集中力	更容易积蓄必杀槽	No.01：始まりのスキルノ-ト、No.13：新旧七武海のスキルノ-ト、No.17：仲间のしるしのスキルノ-ト
船长の心得	必杀槽会随着时间缓慢回复	No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.15：空岛のスキルノ-ト、No.17：仲间のしるしのスキルノ-ト

3格技能

名称	效果	所属九宫图
威压	战斗时容易击退敌人	No.12：元囚人のスキルノ-ト
船医の心得	体力会随着时间缓慢回复	No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.13：新旧七武海のスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
战场のカリスマ	容易提升士气	No.10：海贼たちのスキルノ-ト
ミスディレクション	延长击飞敌人的时间	No.11：世界政府关系者たちのスキルノ-ト
泥棒猫	击杀杂兵后掉落贝利	No.08：女性たちのスキルノ-ト、No.11：世界政府关系者たちのスキルノ-ト、No.16：海贼王のスキルノ-ト
王の资质	ルフィ、エ-ス、ハンコック、白ひげ专属技能，霸王色的霸气能震晕敌将，给予杂兵伤害的同时延长气绝时间	No.10：海贼たちのスキルノ-ト





硬币收集

本作没有武器和防具的概念，操作角色和支援角色会随着游戏的进程逐步解禁，没有任何窍门和技巧性，实用收集的对象只有硬币了。硬币收集包括三项好处：1.收集自身涉及到“获得250种硬币”的成就奖杯；2.收集到的硬币可用作提升角色能力的装备品；3.特定硬币可填充到17个被动技能九宫图中，实现技能的解禁。当硬币等级升到3级后，再度重复获得的相同硬币将自动被置换为金钱。本作中硬币一共有540种，其获得方式有如下四种：

1.过关：过关后可获得一些硬币作为奖励。

2.宝箱：关卡中的金黄色宝箱，打开后有一定机会出现硬币或钱财。

3.敌将：打倒敌方BOSS后（包括有头脸的BOSS和小队长级的小BOSS）有一定几率掉落。

4.秘密硬币：满足各关卡中的特定条件可获得。秘密硬币在游戏中叫作“シ-クレットコイン”，主线任务的每一关均包含3枚，而同伴任务每关只有1枚，详细获得方法参考后文。

秘密硬币

秘密硬币涉及到“收集全秘密硬币”的奖杯，因此无论玩家是为了游戏完成度还是为了成就点，都是务必要全部收集的。主线任务中的3枚秘密硬币分为两部分获得：前两枚硬币需要玩家在关卡中满足一定条件（在后文的关卡部分详细说明），让地图上会出现蓝色宝箱，赶到相应位置打开宝箱即可，如果忘记了宝箱位置，可以在暂停菜单的战历回顾下查看；第三枚硬币则需要当前关卡达成S级评价，过关后的奖励结算时获得。同伴任务每关只有1枚隐藏硬币，条件也很单一，即当前关卡达成S级评价即可。



如何获得S级评价?

简单难度（やさしい）下无论玩家的战绩如何辉煌，都至多只能获得A级评价，普通难度以上才有望挑战S级。S级评价的获得根据击杀人数、自己的受伤程度和过关时间来判断，全关卡对击杀人数的要求都是1200以上，而受伤程度和过关时间则根据关卡难度有所出入。一般来说，关卡难度越高，对受伤程度和过关时间的要求便越宽松，目前这部分的数据尚未有精确测定，但保险起见地将受伤程度控制在1000以下、过关时间控制在10分钟以内是必定可以获得S级评价的，这就要求玩家的角色有很高的防御力和攻击力，因此建议先将超难模式通过，突破成长界限并练高角色等级，再使用エネル、黄猿、クザン等强角色来挑战S级。另外，推荐在BOSS战前先行存档，一旦被BOSS的攻击扣除了大量HP，就退出读档重来。

利用商店有效地收集硬币

商店中形形色色的商品，对实际攻关最为有用的除了成长界限突破书外，还有倒数第二栏的消费道具。消费道具分为硬币收集系、经验加成系和金钱加成系等，后两种很直观，只要购买以后即可生效，不过当玩家的角色还不够强大时，建议不要购买金钱加成系，因为会导致所有原本该出回复品的宝箱中都只有金钱，不利于攻关。

硬币收集系可提升某一类硬币的获得几率，比如“キャラクタ–の地图”能增加获得的角色类硬币，“マ–クの地图”能增加获得的标记类硬币，依次类推。这类道具对完成技能九宫图有很大帮助，玩家可查看自己缺少哪一种硬币，找好其类别，再购买收集系道具即可。当后期金钱充足后，可直接购买“ひとつなぎの地图”来给自己的硬币升级。该道具的作用是“完成关卡后必定能获得已经入手过的硬币”，主要用于完成那些需要3级硬币的九宫图。

角色收集

本作共有37名可操作角色，获得方法如下表所示。不过其获得方法并无捷径，基本无法快速选用自己青睐的角色，必须按部就班。

名前	出现条件
ルフィ	初期
ゾロ	第3章第6话“仲间を取り戻せ！”过关
ナミ	序章第2话“分裂！？麦わらの一味”过关
ウソップ	第3章第4话“咒缚から解き放て！”过关
サンジ	第3章第6话“仲间を取り戻せ！”过关
チョッパ–	第1章第3话“恶梦の支配者”过关
ロビン	第3章第4话“咒缚から解き放て！”过关
フランキ–	第1章第1话“海贼同盟の袭来”过关
ブルック	第1章第3话“恶梦の支配者”过关
スモ–カ–	序章第2话“分裂！？麦わらの一味”过关
ジンベエ	第1章第2话“正义の拳骨”过关
マルコ	第1章第4话“最强の海贼团”过关
クザン	第2章第1话“はじまりの地へ”过关
ペロ–ナ	第2章第2话“复活のア–ロンパ–ク”过关
ハンコック	第2章第3话“潜入！地狱の大砦”过关
エ–ス	第2章第4话“マリンフォ–ド大激突”过关
くま	第3章第1话“黑ひげからの刺客”过关
ミホ–ク	第3章第2话“剑客袭来”过关
クロコダイル	第3章第3话“砂漠の岛の宿敌”过关
バギ–	第3章第5话“开け放たれた地狱の门”过关
ガ–プ	第4章第1话“海军を救え！”过关
白ひげ	第4章第2话“决裂！海军vs海贼”完成救援白胡子的任务。（需要先通过同伴任务中的白ひげ关。）
ロ–	第4章 第2话“决裂！海军vs海贼”完成救援白胡子的任务。（需要先通过同伴任务中的白ひげ关。）
黄猿	最终章第1话“坏れた正义”过关
エネル	最终章第1话“坏れた正义”过关
赤犬	最终章第2话“暗との决战”过关
ティ–チ	最终章第2话“暗との决战”过关
ルフィ（2年前）	最终章通关后、同伴任务ルフィ（2年前）过关
ゾロ（2年前）	最终章通关后、同伴任务ゾロ（2年前）过关
ナミ（2年前）	最终章通关后、同伴任务ナミ（2年前）过关
ウソップ（2年前）	最终章通关后、同伴任务ウソップ（2年前）过关
サンジ（2年前）	最终章通关后、同伴任务サンジ（2年前）过关
チョッパ–（2年前）	最终章通关后、同伴任务チョッパ–（2年前）过关
ロビン（2年前）	最终章通关后、同伴任务ロビン（2年前）过关
フランキ–（2年前）	最终章通关后、同伴任务フランキ–（2年前）过关
ブルック（2年前）	最终章通关后、同伴任务ブルック（2年前）过关
ティ–チ（W能力）	同伴任务ティ–チ过关

影像收集

画廊模式中包括了硬币、影像、人物事典、音乐、宝物图鉴、同伴图鉴等收集要素，其中与奖杯相关的仅有硬币和影像，硬币的收集方式上文已有交待，且只需搜集250个即可获得奖杯，不需要特别注意即可完成。影像则要在主线任务中触发过（可观看，也可按START键跳过）相关事件，有一部分事件需要满足一定条件方可触发，否则无法获得。以下将列出这些有条件的影像的获得方式，那些必定获得的影像就省略说明了。

编号	名称	获得条件
07	狂乱する铁人	第1章第1话，选择ルフィ与フランキ–对峙
09	爱ある拳	第1章第2话，选择ルフィ与ガ–プ对峙
13	怪物になりてぇ！	第1章第4话，操作チョッパ–击破1000人
15	火拳のエ–ス	第1章第4话，操作スモ–カ–与エ–ス对峙
20	メロメロ甘风	第2章第3话，让敌方侵入我军本阵
22	传说の海兵	第2章第4话选择マルコ游戏，发生任务“海军と大海贼同盟”后击破西北据点的ティ–チ，让マルコ接近其后出现的ガ–プ
29	ソウルキング	第3章第2话，操作ブルック接近作为黄色势力登场的ミホ–ク
30	三刀流の剑鬼	第3章第2话，操作ルフィ接近ゾロ
32	ネガティブチャンプ	第3章第4话，操作ペロ–ナ击破ウソップ并过关
37	おれは死んでも女は蹴らん	第3章第6话，操作ロビン接近サンジ
39	不届きな二人	第4章第1话，操作ゾロ接近与バシフィスタ交战的サンジ
47	白ひげ、死なず	第4章第2话，成功说得白ひげ

深度收集

随着流程进度，商店中会出现一些特殊的收集商品，包括部分角色的服装和特定的功能奖励。

服装

名称	获得方式
バギ–衣装1	第3章第5话“开け放たれた地狱の门”过关
バギ–衣装2	第3章第5话“开け放たれた地狱の门”过关
クロコダイル衣装	第3章 第3话“砂漠の岛の宿敌”过关
黄猿衣装	最终章第1话“坏れた正义”过关
クザン（青雉）衣装	第2章第1话“はじまりの地へ”过关
ナミ（2年前）衣装	同伴任务ナミ（2年前）过关
ロビン（2年前）衣装	同伴任务ロビン（2年前）过关

特殊功能

名称	说明	出现条件
ボンちゃんの魂	能够改变标题画面下的报幕语音	收集全影像
ソウルキングの魂	能够改变战斗时的BGM	收集全BGM（没有特别条件，全关卡完成后必定100%）
海贼王の魂	全剧情模式关卡下获得硬币数量增加	在剧情模式下将主线和同伴任务全部过关

TIPS1 将游戏设定为通信模式后，每完成一关退出有可能领取到线上其他玩家的求援任务，这时可以查找关卡中是否出现“SOS”字样，然后将光标移动到该关卡并按下□，即可参加其任务，不过大部分情况是任务已经开始导致无法连接。

TIPS2 如果玩家有PS3版的前作存档，可将记录同步到网上，再在PS3上以相同账号登录，运行PS3版的《海贼无双2》，可获得50万金钱奖励和一枚海贼无双2硬币，不过大部分玩家应该只会买一个版本，否则请容我尊称你一声“土豪”。

TIPS3 同伴HP降低到临近败走时，地图上会提示相关信息，此时快速靠近该同伴，进入他周围的绿色圆圈，即可为其回复HP，脱离危险。

TIPS4 本作的一些细节很忠于原作，目前发现的有：サンジ对女性角色极为不利，不仅攻击力低，必杀技也有很大情况无法命中；エネル对ルフィ的攻击力会有所削弱；ハンコック的石化攻击对ルフィ无效。

关卡攻略

游戏中的任务关卡分为主线和同伴两类，在主菜单的**パイレ–ツログ**和**フリ–ログ**两个模式下都能玩到，且对应关卡完全一样。**パイレ–ツログ**为剧情模式，游玩时可顺便解禁关卡；**フリ–ログ**为自由模式，可在已经打出来的关卡中自由选择，不过无法解禁关卡，且打出来的战绩不纳入统计（剧情模式下超难难度关卡通过后，关卡上会出现勋章，自由模式下便不会出现）。所以没有意外情况的话，玩家只需玩**パイレ–ツログ**就能体验到完整的游戏内容了，至于**フリ–ログ**的最大意义，也许就是借给朋友玩的时候防止他们擅自推进进度了，总之相当鸡肋。

主线任务攻略（メインエピソ–ド）

主线任务共由6章组成，依次是序章、第1～第4章以及最终章，玩家在第一次游戏时无法直接进入最终章，打完第4章以后便强制进入NORMAL END并结束。以下为进入最终章、通往真结局的条件：

1.首先通过第4章第3话“暗の世界”，迎来通常结局。
2.进入同伴任务模式（仲间エピソ–ド），将已经出现的所有同伴任务通过，解禁白ひげ篇。
3.将同伴任务白ひげ篇通过，再返回主线任务的第4章第2话“决裂！海军vs海贼”，让エ–ス到达撤退地点，触发任务“白ひげを说得しろ！”
4.成功完成该任务，解禁最终章。
5.将最终章的2话打过后，迎来真结局。

序章

1话 袭いかかる雷神

胜利条件：击破エネル
败北条件：ルフィ败走
秘密硬币获得条件：
1.成功让ナミ打开マクシム的门
2.我军主要角色全部存活的前提下击破スモ–カ–
3.综合评价达成S级

关卡流程

・任务开始后一直向前走，草帽团的同伴们会出现，这时ナミ出现在地图西方。

任务：ナミを袭う兵を一扫せよ

・靠近ナミ，击破两个空岛兵队长。任务完成后地图中央的据点开门，前往中央据点。

任务：中央砦で暴れて、敌を引きつけよ

・消灭中央据点的敌人，最终占领该据点。任务完成后ナミ会移动并打开地图西边据点的门，前往该据点。

任务：ナミが开けた门から、方舟マクシムへ突入せよ

・消灭据点内的敌兵，待据点开门后继续前进，发生方舟マクシム浮上的剧情。
・在进入方舟前击破1000人，击败出现的スモ–カ–。如果此处没有击倒他，他会在エネル被打败后出现。

BOSS：エネル

・击破BOSSエネル。这是第一个自然系的BOSS，记得他在进入全身带电的状态后发动风格模式，可让普通攻击对其奏效。



2话 分裂！？麦わらの一味

胜利条件： 草帽团全员到达目的地→ナミ到达目的地
败北条件： 草帽团任何一人败走→ナミ败走
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.在スモ-カ-存活的情况下击破失去神智的草帽团全员
3.综合评价达成S级



关卡流程

任务：东砦を制圧し、味方の撤退を援护せよ！
・前往地图东部据点，占领东砦。
任务：研究所前まで、麦わら一味を护卫せよ！
・掩护草帽团全员撤退到西侧的研究所前。
・击破图中出现的两个传令兵，阻止敌方增援。
・スモ-カ-出现
任务：スモ-カ-をぶっ飞ばせ！
・击倒スモ-カ-。
任务：ナミとともに南东砦へ向かえ！
・向东南方的据点前进，中途胜利和败北条件变更。
・注意保护ナミ的安全，途中スモ-カ-会加入我方。
・与ナミ一同到达东南方的据点。

第1章

1话 海贼同盟の袭来

胜利条件： 击破クリ-ク、ワポル→击破クザン
败北条件： ナミ败走或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.クザン出现时我方全员存活
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：两翼のナワバリを制圧せよ！
・占领地图两翼的据点，时刻注意我方大本营是否受到威胁。
・敌方海贼队长出现，并显示向东西两侧据点进军，敌方出现3处增援。
・クリ-ク开始使用毒瓦斯攻击。
任务：海贼队长を倒し、ナミとスモ-カ-の后退を援护をせよ！
・前往地图中央击倒海贼队长，掩护ナミ和スモ-カ-后退，我方工作兵出现。
任务：目标地点まで、工作兵を援护せよ！
・掩护工作兵到达指定地点。
任务：クリ-クとワポル、フランキ-をぶっ飞ばせ！
・フランキ-作为敌方出现，将其击倒令他恢复神智。
・ワポル出现在地图中央，クリ-ク出现在地图东北，依次击破。
・击破以上三人后，地图北面和西面出现大量敌方增援，クザン出现。

BOSS：クザン

・等级不太高的情况下有可能被冰冻冻住后秒杀，注意回避冰结系攻击。

2话 正义の拳骨

胜利条件： 击破ガ-プ
败北条件： ナミ败走或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下令敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：中央西广场と南住居区を制圧せよ！
・先占领南面的南居住区，再占领初始地点东面的中央西广场。
・援军出现，并帮助我们破坏北边的门。
任务：战桃丸をぶっ飞ばせ！
・击破在中央北广场的战桃丸。
任务：中央の海兵队长を倒し、敌を引きつけよ！
・消灭地图中央附近的所有海兵队长，スモ-カ-出现并向ガ-プ进军。
・ガ-プ开始释放拳骨陨石，之后等待スモ-カ-到达敌方大本营后开门。
・黄猿、战桃丸、パシフィスタ作为敌方增援出现，可以无视他们直接与ガ-プ交战。

BOSS：ガ-プ



・ガ-プ正面投掷的炮弹很难回避，建议从后方或侧面进攻。如果其发动了风格模式，我方也要立即进入风格模式回避。

3话 恶梦の支配者

胜利条件： ルフィ等人到达目的地→击破モリア
败北条件： ジンベエ败走或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下打倒バギ－，令敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：ナミと中央砦の探索へ向かえ！
・与ナミ一同前往中央据点，开门后任务完成，之后ペロ–ナ和ゾンビ队长出现。
任务：中央砦を制圧せよ！
・被关在中央据点后，打倒敌人并占领据点，胜利条件变更。
任务：ペロ-ナをぶっ飞ばせ！
・前往我方大本营，击破ペロ–ナ。
・任务完成后ペロ–ナ作为敌方援军再次出现。
任务：ペロ-ナの本体を探し、ぶっ飞ばせ！
・打倒ゾンビ队长，打听ペロ–ナ真身的位置，地图右下方会出现一个×标记，即是真身所在。
・ペロ–ナ真身所在的森林中有一些颜色特殊的墙壁，攻击可以打破该墙，到达ペロ–ナ身边将其打倒。
任务：チョッパ-とブルックをぶっ飞ばせ！
・チョッパ–出现在我方大本营，ブルック向ナミ进军，分别将他们两人击倒令其恢复神智。
・バギ–、Mr.3、海贼队长出现。
任务：バギ-をぶっ飞ばせ！
・バギ–在地图的东北角，并准备对我方大本营发动炮击，前往将其击破。
・击倒バギ–后モリア出现，靠近他以后ペロ–ナ和バギ–作为敌方增援再次出现。
・玩家可无视ペロ–ナ和バギ–直接击倒モリア，如果决定先消灭他俩，那要注意大本营的安全。

BOSS：モリア

・BOSS的动作比较迟钝，只要注意他的瞬移和远程攻击，锁定好本体准确靠近攻击即可。

4话 最强の海贼团

胜利条件： 击破白ひげ→击破マルコ
败北条件： スモ－カ－/ジンベエ任一败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下，打倒再度出现的ジョズ、ビスタ、エ－ス，让敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：白ひげの元へルフィを援护せよ！
・掩护ルフィ靠近白ひげ。靠近后发生剧情，マルコ出现，胜利条件变更。
任务：マルコをぶっ飞ばせ！
・打倒マルコ，他会后退到东南方的据点。
任务：エ-スを倒し、北砦への道を确保せよ！
・据点的西门被火墙挡住，绕路前往エ–ス所在地。
・地图东南和西北分别出现敌方援军ビスタ和ジョズ，向我方大本营进军。
任务：ビスタをぶっとばせ！
任务：ジョズをぶっとばせ！
・击破ビスタ和ジョズ，他们一时撤退后会再度出现。
・击破エ–ス、ビスタ和ジョズ，敌方大本营开门。

BOSS：マルコ



・マルコ的行动比较飘逸，不太好抓，玩家可以先占领据点防止杂兵干扰。マルコ三段踢后会出现较大空隙，是从背后或侧面攻击的好机会。

第2章

1话 はじまりの地へ

胜利条件： ナミ到达目的地→ルフィ等人到达目的地
败北条件： ブルック/ナミ/スモ－カ－任一败走
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下击破赤犬
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：ナミを研究所前まで护卫せよ！

・掩护ナミ到达研究所前，随后ルッチ、カク、ジャブラ、ブル–ノ出现。

任务：研究所前を制压せよ！

・占领研究所前。

任务：ナミの归还まで、研究所前を确保せよ！

・ナミ执行剧情任务期间守好研究所前。

・打倒所有CP9的成员后，敌方出现两批增援，先后将其歼灭。

・赤犬出现，使用流星火山对我方据点进行攻击。

任务：ブルックらを援护し、南东砦まで撤退せよ

・掩护ブルック等人到达目的地后过关，注意中途CP9成员会再度出现。

BOSS：赤犬

・该BOSS虽非强制，但配合クザン可以较为轻松地打倒，有余力的话可以挑战一下。注意赤犬化为自然状态后，不但普通攻击无效，而且攻击也会更为激烈，此时专心回避，如果要反击的话只能使用必杀技或风格模式。一旦赤犬被クザン的冰冻住，就是最好的攻击时机。

2话 复活のア-ロンパ-ク

胜利条件： 击破クロコダイル、ア–ロン

败北条件： マルコ败走，或我方大本营陷落

秘密硬币获得条件：

1.击破1000人

2.我方全员存活的情况下，击倒クロコダイル和ア–ロン中的任意一个

3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：南の森を制压し、ジンベエの进军を援护せよ！

・占领地图南边的敌方据点。

任务：中央广场を制压し、ナミの进军を援护せよ！

・占领地图中央的敌方据点。

・ナミ开门并向はっちゃん进军。

任务：ア-ロンの说得へ向かうジンベエを援护せよ！

・掩护ジンベエ靠近ア–ロン，说得成功后ア–ロン撤退。

任务：はっちゃんの说得へ向かうナミを援护せよ！

・掩护ナミ靠近はっちゃん，说得成功后はっちゃん撤退。

・ペロ–ナ出现，开始准备发生灵体。留意小地图上的绿色光点，击破其本体。

任务：ペロ-ナをぶっ飞ばせ！

・迅速将ペロ–ナ击破，パ–ク内砦开门。

・ペロ–ナ再次出现，随着时间的经过ア–ロン也再次出现并向我方大本营进军。

BOSS：クロコダイル、ア–ロン

・クロコダイル进入沙的自然状态后攻击会变得猛烈，小心应对。

・ア–ロン则要使用×回避其攻击，然后抓住空隙反击。将两人都打倒后过关。

3话 潜入！地狱の大砦

胜利条件： ジンベエ到达目的地，击破マゼラン

败北条件： ジンベエ败走、我方大本营陷落或超过限定时间

秘密硬币获得条件：

1.击破1000人

2.我方全员存活的情况下，到达实验室前见到ハンニャバル。

3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：牢屋を制压し、囚人を解放せよ！

・占领地图东北和西北的牢屋，解放囚人。在进入西北的房间前，海兵队长出现并向我方大本营发动袭击，需要将其消灭。

任务：ハンニャバルをぶっ飞ばせ！

・击破ハンニャバル，注意其挥舞长刀突进时非常危险，需要跑动回避。

任务：リフトに乘って进军し、实验室を目指せ！

・打倒ハンニャバル后传送到下层，来到下层中央时触发下一个任务。

任务：ミノタウロスのぶっ飞ばせ！

・击破房间中的ミノタウロス，之后传送装置再度可以使用。

BOSS：マゼラン

・マゼラン的攻击力很高，在其喷毒时要来回绕圈子回避，从背后或侧面予以打击。

・マゼラン扎马步是周围落下毒液的前兆，不要靠近。





第3章

1话 黑ひげからの刺客

胜利条件：救出ペロ–ナ和チョッパ–，击破エネル

败北条件：我方任意角色败走，或我方大本营陷落。

秘密硬币获得条件：

1.击破1000人

2.我方全员存活的情况下，打倒ルッチ和ブル–ノ后令エネル再次出现

3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：ペロ-ナとチョッパ-を救い出せ！

・先打倒北侧北东广场据点的门兵，开门后进入占领该据点。

・救出北西广场里被敌人包围的ペロ–ナ，并夺取该据点。

・エネル作为敌方援军出现，开始向ペロ–ナ发动雷击，将其击破。

・中央的上下左右4处均出现敌方增援，随后ルッチ和ブル–ノ出现。

・ルッチ和ブル–ノ向チョッパ–进军，将他们击破后エネル再度出现。

任务：エネルを倒して雷击を阻止せよ

・击破エネル后他会暂时撤退并出现在其他地方，继续追击再次击破他。

・ルッチ、ブル–ノ和空岛兵队长作为敌方增援出现。

任务：くまと共にルッチとブル-ノを倒せ

・くま出现加入我方，与他一起打倒ルッチ和ブル–ノ。

BOSS：エネル

・BOSS的雷击可以凭借地区中央的喷泉来回避。



4话 マリンフォ-ド大激突

胜利条件：击破赤犬

败北条件：白ひげ/マルコ败走，或我方大本营陷落

秘密硬币获得条件：

1.击破1000人

2.我方全员存活的情况下，敌方大本营开门

3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：中央广场を制圧し、敌援军を阻止しろ！

・敌方的海兵队长会不断向我方大本营进军，注意不要陷落。

・占领地图中央下方的中央南广场。

任务：モリアをぶっ飞ばせ！

・モリア出现，前往地图左上方的中央西广场将其击破，并占领据点。

任务：海军と大海贼同盟の指挥官をぶっとばせ！

・陆续占领海军和大海贼同盟的据点，黄猿和海兵队长会向我方大本营进军，同时ティ–チ向白ひげ靠近。

・エ–ス出现并加入我方同伴，占领接着打倒海军或大海贼同盟的指挥官，海军指挥官为黄猿和くま，大海贼同盟指挥官为ティ–チ。

・如果上一条打倒的是黄猿和くま，则クリ–ク和ワポル作为敌方增援出现；如果打倒的是ティ–チ，则ガ–プ和ミホ–ク作为敌方增援出现。根据打倒对象不同，分别触发以下两种任务。

任务：ワポルたちをぶっ飞ばせ！/ガ-プたちをぶっ飞ばせ！

・打倒出现的增援。

任务：バギ-をぶっとばせ！

・赤犬剧情发生后，击破出现的バギ–。

BOSS：赤犬

・地面的黑影是熔岩的落下位置，注意使用×键回避。



2话 剑客袭来！

胜利条件： 击破ミホーク、全灭敌将、击破ゾロ
败北条件： 白ひげ/ブルック/ジョズ任一败走，或者我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下，坚持到ゾロ出现
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：ビスタとはっちゃんをぶっ飞ばせ！
・向地图的北方移动，占领西广场。
・敌方援军出现，击破ビスタ和はっちゃん后，ミホーク和カク出现。

任务：味方を合流地点へ援护せよ！
・伴随着敌方增援，ビスタ再度出现，向我方的ブルック和ジョズ进军。
・ミホーク一时撤退后再次出现，暂且无视他，打倒ビスタ和カク即可。
・与ブルック和ジョズ一同到达指定合流地点。
・敌方再次出现增援，这次是ゾロ、ビスタ和カク，与他们意思性地交战一下，等待触发下一个任务。

任务：ミホ-クをぶっ飞ばせ！



・ミホーク作为第三方势力出现，与之交战并将其击倒。注意ミホーク的攻击绵密，且范围较大，一旦看他跳起来发招，就要使用×回避，再抓住机会用必杀技或风格模式消灭。击破他后可加入同伴。
・敌方增援会向ブルック和ジョズ进军，而ゾロ则直接进攻我方大本营。
・援护ブルック和ジョズ进军，进军成功后与ゾロ交战。

BOSS：ゾロ

・ゾロ的连续攻击相当猛烈，需要不断地用×键回避，轻易不要反击，切实逮到空隙后再打。

3话 砂漠の岛の宿敌

胜利条件： 击破ロビン
败北条件： クロコダイル/白ひげ败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下，打倒ブルーノ令敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：クロコダイルの败走を阻止せよ！
・击破ロビン的分身，救援クロコダイル。
・敌方CP9的三个援军出现，击破后任务完成，敌方再次出现Mr.2和Mr.3增援。

任务：Mr.2とMr.3をぶっ飞ばせ！
・打倒Mr.2和Mr.3，クロコダイル投敌。

任务：クロコダイルをぶっ飞ばせ！
・打倒クロコダイル后他会再次加入我方。

任务：クロコダイルを援护し、ブル-ノを击破せよ！
・援护クロコダイル，击破ブルーノ。注意カク、ジャブラ、ブルーノ3个人都会在受到一定攻击后开启空气门逃跑，如果我方的一套攻击不能将其秒杀，就需要辗转几次了。

BOSS：ロビン



・ロビン的中距离攻击很强，不过这时我们的同伴很多，围攻她的话不需要任何技巧也可轻松获胜。

4话 咒缚から解き放て！

胜利条件： 击破ウソップ、ロビン
败北条件： 白ひげ败走，或我方大本营陷落，或ウソップ、ロビン任一到达目的地
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下击破守备部队，令敌方大本营开门
3.综合评价达成S级



关卡流程

任务：包围部队败走前にゾンビ队长をぶっ飞ばせ！



・战斗开始后我方的クロコダイル向南墓场移动，イワンコフ向中央の森移动，援护他们的进军，击破途中遇到的ゾンビ队长。

・敌方ロビン开始制作出分身，ウソップ也开始狙击。ロビン的分身是打不完的，需要向ペローナ打听情报。

任务：ペロ-ナに接近し情报を闻き出せ！

・前往地图东南方ペローナ所在据点，触发事件。如果玩家本关选择的是ペローナ，则这里改为向ブルック打探消息。

任务：ペロ-ナを隐し部屋へ援护せよ！

・掩护ペローナ沿着地图的下方到达最左面，再一路北上，占领南西广场，让ペローナ到达隐藏房间。

任务：ウソップをぶっ飞ばせ！

・房间开门，击倒里面的ウソップ，ウソップ一时撤退。

・地图上所有的门全部打开，敌方モリア、ウソップ、ロビン作为增援出现在地图的西北角。

任务：敌本据地を守る守备部队を击破せよ！

・击破敌方大本营附近的守备部队，ゾロ和サンジ作为敌增援出现，随后ウソップ和ロビン开始撤退。

任务：ウソップたちの南西砦への到达を阻止せよ！

・迅速将ウソップ和ロビン击破。



5话 开け放たれた地狱の门

胜利条件：击破マゼラン

败北条件：白ひげ/バギー败走，或我方大本营陷落

秘密硬币获得条件：

1.击破1000人

2.我方全员存活的情况下，把バギー收为同伴并让敌方大本营开门

3.综合评价达成S级

关卡流程

・本关的敌人非常多，在据点的支援效果下攻击力和防御力也很高，建议在攻关时不要太深入敌阵，推荐使用范围攻击强的角色。

任务：エ-ス、マルコをビスタの元へ连れてゆけ！

・援护エース和マルコ靠近ビスタ，让他们说得ビスタ。如果在此之前玩家就抢先打倒了ビスタ，会导致该任务失败。

任务：バギ-をぶっ飞ばし、仲间に引き入れよ！

・バギー在西南方的据点中出现，将其击破，之后他会和囚人们一同加入我方。

・西北方的据点开门，到达后即可与マゼラン交战。这时敌方会派出大量杂兵向白ひげ和バギ发动猛攻，注意不要让他们败走了。

BOSS：マゼラン

・打法和之前一样，击破后过关。

6话 仲间を取り戻せ！

胜利条件：击破ティーチ→击破ゾロ和サンジ

败北条件：白ひげ败走，或我方大本营陷落→ゾロ和サンジ到达目的地

秘密硬币获得条件：

1.击破1000人

2.我方全员存活的情况下击破ティーチ

3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：中央广场を制压せよ！

・初始位置的南边是中央广场，将其占领。

任务：退路を塞ぐティ-チをぶっ飞ばせ！

・敌方援军アーロン和ワポル出现，随后クリーク出现，准备发射M・H・5，迅速将其击破。

・占领南广场后可靠近ティーチ，ゾロ和サンジ作为敌方出现并向白ひげ进军。击破ティーチ后敌方援军出现，ゾロ和サンジ暂且撤退。

任务：クリ-クを倒しM・H・5を阻止しろ！

・地图南方イワンコフ作为我方援军出现，剧情过后ゾロ和サンジ向正门前进军，而敌方再度出现クリーク、アーロン、ワポル。

・胜利败北条件分别发生变更，要求在ゾロ和サンジ撤退前将他们击破。由于地图上的敌方BOSS较多，注意大本营的安全。



第4章

1话 海军を救え！

胜利条件： 击破战桃丸→击破エネル和战桃丸
败北条件： 白ひげ或黄猿败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下击破战桃丸，让敌方大本营开门
3.综合评价达成S级



关卡流程

任务：白ひげを黄猿の元へ援护せよ！
・掩护白ひげ前往东广场的黄猿身边，成功说得黄猿。
任务：西の洞窟を制圧しガ-プを救出せよ！
・占领西の洞窟后任务成功。
任务：战桃丸をぶっ飞ばせ！
・该任务在成功说得黄猿后出现，エネル和ラパ–ン作为敌方增援出现，エネル会用电力封锁住地图上的一些门，绕一下路将其打倒，封锁解除后便可去消灭战桃丸。

BOSS：エネル
・这次的エネル非常强，他会在地图上召唤出多个パシフィスタ，注意不要让白ひげ和黄猿阵亡。初始的エネル处于强化状态，攻击力惊人，被他的一些强力招式命中后可能会直接被秒杀，如果玩家对自己的操作或角色等级没有信心，可以先老实地清理地图上的パシフィスタ，消灭第一批パシフィスタ后エネル因为要消耗能量复活它们，实力有所减弱；接着再消灭一批，则其强化状态完全解除，可放心挑战。





2话 决裂！海军vs海贼

胜利条件： 救出エース→击破ティ–チ、モリア、エネル
败北条件： エース或ジョズ败走
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下，说得ガ–プ加入我方
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：エ-スを助け出せ！
・占领中央西砦和中央东砦两处据点，消灭エ–ス周围的敌人完成救援。
任务：エ-スを撤退地点まで护卫せよ
・敌方的赤犬开始向白ひげ进军，我们要先援护エ–ス到达撤退地点。
・剧情后，黑胡子联合的ティ–チ、モリア、エネル出现，我方的白ひげ精神遭到控制而投靠敌方。
任务：白ひげをぶっ飞ばせ！
・击破白ひげ。
任务：ティ-チたちをぶっ飞ばせ！
・击破ティ–チ、モリア、エネル。这里需注意地图上我方成员的状态，及时救援。
任务：敌のナワバリを制压し、モリアを探し出せ！
・占领系统指定的黄色势力据点，全部占领后モリア出现。

BOSS：モリア
・モリア出现在地图东南方的南东广场，击破后过关。

CHECK 白胡子营救任务

当玩家将同伴任务中的白ひげ篇打过以后，可在本关中触发白胡子营救任务，成功救出后就可前往最终章了。当出现任务提示“白ひげを说得しろ！”后，掩护ルフィ、マルコ和エ–ス三个人分别靠近失去神智的白ひげ，待三人全部完成说得后，再顺利过关即可。

3话 暗の世界

胜利条件： 击破ティ－チ
败北条件： エ－ス败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下击倒モリア和エネル，让敌方大本营开门。
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：ゾンビ队长をぶっ飞ばせ！
・任务开始后不久，赤犬和黄猿为了向ティ－チ发动奇袭而暂时离开，触发该任务。
・打倒地图上的ゾンビ队长，ゾロ和サンジ作为我方援军出现。
・赤犬和黄猿的奇袭任务失败剧情后，触发下一个任务。

任务：ア-ロンとクリ-クを击破し、炮击を止めよ！
・击破西砦的ア－ロン和南东砦的クリ－ク，阻止炮击。该任务完成后ブルック、ロビン、ナミ作为我方援军出现。

任务：中央北砦を制压し、モリアをぶっ飞ばせ！
・进入中央北砦后，据点的门被封锁，エネル准备对该据点使用雷迎，画面上出现倒计时。玩家要在3分钟以内打倒モリア的影法师，占领据点解除威胁。

任务：敌ナワバリを制压し、モリアをぶっ飞ばせ！
・前往据点研究所前，进入后照例据点的门被封锁，如法炮制地在3分钟内占领据点即可。这里的モリア是真身，实力相对较强。

任务：モリアをぶつ飞ばせ!
・モリア和其影法师再度出现，东侧的是影法师，西侧的是真身（真身周围的杂兵比较多），他们会向我方大本营发动袭击，打倒真身后完成任务。

任务：エネルをぶっ飞ばせ！
・打倒北边的エネル，之后モリア和エネル再度出现。

任务：モリアとエネルをぶっ飞ばせ！
・击破再次出现的モリア和エネル，之后前往敌方大本营对峙ティ－チ。

BOSS：ティ－チ
・正面作战很容易遭到反击，特别是ティ－チ进入风格模式后攻击尤为激烈，即便玩家自己也发动风格模式，在召唤出同伴前也相当危险，保持在侧面或后方攻击为妙。

最终章

1话 坏れた正义

胜利条件： マルコ、エ－ス、ガ－プ到达目的地→击破エネル和黄猿
败北条件： イワンコフ败走，或我方大本营陷落
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下触发任务“エネルと黄猿を倒せ！”
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：マルコたちの进军を援护せよ！
・援护マルコ等人到达指定位置。任务开始不久后，敌方空岛兵队长出现，我方的イワンコフ和スモ－カ－会帮忙解决掉他们，不过要注意大本营的安全。
・三人都到达指定地点后陷阱发动，3人被关在据点中。下方的敌方据点开门。

任务：ナワバリを制压して仲间を救い出せ！
・エネル和黄猿出现，这时从地图的右下角进入，先打倒エネル，然后顺势北上，从右到左依次占领据点，解救出同伴。最后到左下方打倒黄猿，注意黄猿的攻击力较高，且行动不太好把握，开风格模式比较保险。

任务：エネルと黄猿を倒せ！
・エネル和黄猿被击破后再度登场，这时黄猿会变出3个分身。

任务：本物の黄猿をぶっ飞ばせ！
・打倒黄猿的真身。黄猿的真身在受到一定程度的攻击后会撤退，然后再次和分身在场上出现，这时可以进菜单查看双方军势，真身的HP槽不是满的，很好辨认。
・击破黄猿和エネル后过关。



2话 暗との决战

胜利条件： 击破ティーチ、モリア、赤犬
败北条件： 白ひげ败走
秘密硬币获得条件：
1.击破1000人
2.我方全员存活的情况下打倒モリア和赤犬，令敌方大本营开门
3.综合评价达成S级

关卡流程

任务：パシフィスタを倒せ！
・任务开始后先消灭大本营附近的パシフィスタ，之后白ひげ会说出“キリがない”的台词，作战计划变更。
任务：パシフィスタを味方本据地周边に诱き寄せよ！
・靠近大本营附近的パシフィスタ，引起它们的注意，把他们吸引到我方大本营附近，之后会发生剧情。
任务：战桃丸を倒し、パシフィスタを止めよ！
・敌方中央据点开门，击破其中的战桃丸，随后战桃丸和パシフィスタ一同撤退。
任务：白ひげの进军を援护せよ！
・掩护白ひげ进军，之后敌方的赤犬会开始用地图炮流星火山，モリア召唤出僵尸兵。
任务：ゾンビ队长たちを倒し、白ひげの后退を援护せよ！
・打倒地图上指定的ゾンビ队长，不久后黄猿和クザン作为我方援军出现。
任务：援军上陆地点のナワバリを制压せよ！
・占领研究所前和南东砦两处据点，掩护援军登陆。
・敌方的モリア和赤犬开始向我方进军。
任务：白ひげの进军を援护せよ！
・击破白ひげ和赤犬后任务成功，他们会暂时撤退。之后我军在白ひげ的号令下进攻敌方大本营，モリア和赤犬的强化版再次出现。

BOSS：モリア和赤犬
・这两个BOSS的攻击力非常高，而且距离较近，建议诱导其中一个远离另一个，分别击破。モリア体积较大，相对也比较弱，可以先从他下手。

BOSS：ティーチ
・最终BOSS的攻击力自然很高，轻易不要与他靠近，游走在周围寻找攻击机会。使用黑洞攻击时可以靠×键逃脱，如果HP不够了就先撤除敌方大本营，去地图的其他位置找找宝箱回复HP，迎来最终胜利。

同伴任务
（仲间エピソード）

同伴任务没有主线那么复杂，每个任务的BOSS都是当前选择的同伴任务的对应者，而BOSS固定地位于敌方大本营内。大本营初始处于闭门状态，玩家需要达成一定的前提条件才能令其开门，条件一共有三种：1.击破1000名敌人；2.占领指定据点；3.击破指定敌将。鉴于其流程固定，这里就不详细赘述打法了。玩家需要注意的是部分推荐等级在45以上的关卡相对比较难打，如果想取得S级评价，建议使用突破过成长界限的角色。



玩后感

兼具NBGI动作游戏的良好打击感和光荣系《无双》的爽快度，前作中一些较为复杂的操作和机关得到简化，这见仁见智的改变至少是比较迎合我的。将近80个小时的游戏过程转瞬即逝，没有任何冗长感，可见游戏的黏着度颇高。只不过游戏的BUG导致我死机不下10次，经常一看到屏幕出现贴图错误，就惊弓之鸟地存档退游戏再重启PSV，小不爽。



文 白菜 美编 咕噜

RPG	角色扮演	PSV
心灵传说R		
テイルズ オブ ハーツ R		
NBGI	日版	2013年3月7日
1人	6480日元	无对应周边

NDS版评价最高的《心灵传说》也继《无瑕传说R》之后重制登陆于PSV上。游戏的基本引擎仍然套用《无瑕传说R》，系统上进行了改良，更接近现在的主流3D多线战斗。那么本作比起《无瑕传说R》是否有进步呢？就让我们一起来研究这款作品吧。



系统详解

基本操作

键位	作用	
	大地图	城镇、迷宫
方向键/左摇杆	角色移动；按住×键为走动	
右摇杆	旋转视角	–
○	进入城镇与迷宫；调查	对话、调查
△	打开菜单	
□	召唤飞行船	使用ソ–サラ–リング
L	视角复位	切换ソ–サラ–リング
R	切换地图显示	
START	表示全体地图	–
SELECT	进行杂谈	

战斗中

键位	作用
方向键	单轴移动
左摇杆	自由移动
右摇杆	发动术技
○	通常攻击
×	方向键+×发动术技
△	打开战斗菜单
□	防御；战斗菜单中切换镜头距离
L	L+○/×发动破坏攻击；方向键+L发动心灵疾驱；战斗菜单中切换作战
R	切换目标对象；长按表示详细信息
START	暂停；战斗菜单中切换操作角色
SELECT	切换操作模式
触摸屏	使用命令术技



菜单解说

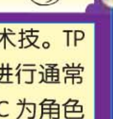
在大地图、城镇与迷宫中，按下△键就能打开游戏菜单。在主菜单界面中可以确认角色的HP、TP以及等级等状态，另外也可以改变参加战斗的角色以及排列顺序。接下来就详细介绍下各个选项的作用。注意在主菜单下直接按SELECT键，可以改变操作角色的操作模式。后文将会详细介绍操作模式的区别。

术技

在移动中可以使用回复术。另外在战斗中，玩家控制的角色只能使用登录在快捷术技槽的术技，因此如果不想在战斗中进菜单来来回回切换的话，最好事先好好设置。本作同前作一样，添加右摇杆后一共可以设置8个术技，再加上命令术技的话，基本可以对应大部分情况了。

进入术技菜单后，按△键可以在“术技设定”和“术技使用”两个子菜单中进行切换。设定菜单中按←／→键可以切换快捷术技槽，右摇杆四个方向对应多出来的四个术技；使用菜单中可以用□键切换AI控制该角色时是否使用选定技能，以及利用START设定命令术技。设定命令术技后，在战斗中点击角色头像，该角色就会使用设定好的术技。本作的AI角色支持4个命令术技，分别对应点击、上划动、左划动和右划动四种操作。

术技的特征



角色可以通过消耗TP和TC使用术技。TP是使用术技时必须消费的术技值，在进行通常攻击或自由移动攻击时会进行回复；TC为角色术技的连携次数，每使用一次术技就减少1点，减少为0后在其恢复之前无法使用术技。不进行攻击时，TC会自动回复。大致上近距离的战士系角色多修得技，而远距离的法师系角色多修得术。以下将详细介绍两者的特征。

技：技的特点是输入指令后立刻就能使出。通常攻击之后可以随时取消使出技，造成连续攻击。技之间相互连携时需要消耗TC，TC为0时无法使出技，这个系统被称为“技连携”。在战斗中以技连携对敌人进行攻击的话，可以使敌人一直处于受创状态中无法防御，换来更长的攻击时间，因此在TP和TC允许的情况下应

该积极进行连携。本作的技分为“特技”与“思念技”，特技是不带属性的技，伤害取角色的物理攻击力，而思念技则是带属性的技，伤害取角色的术攻击力。另外技之上还有秘奥义，可以取消所有攻击且不消耗 TC。

术：也就是“思念术”，与技的不同之处在于输入指令后还需要一段咏唱时间，而这段时间中咏唱者如果受到攻击就会被中断咏唱，因此战士系的角色要注意保护咏唱者。另外途中想要自行中断咏唱的话，按下□键就可以了。如果是玩家操纵咏唱者，在咏唱完毕后按住 × 键能够保持发动前的状态，放开则立即发动。

合体秘奥义

ソーマリンク超过★ 7 的特定双人组合，可以在游戏终盘习得合体秘奥义。角色装备代表合体秘奥义的技能后，在双方都上场的情况下，发动第四阶段的心灵疾驱，然后发动秘奥义，就会使出相应的合体秘奥义。

组合	技能	合体秘奥义
シング×コハク	未来を紡ぐ者	麟凰天翔驱
コハク×ヒスイ	兄妹の绊	樱花鹡鸰・鼓星
シング×カルセドニー	支えあう战友	征祸星影双牙刃
シング×ベリル	励まし合う仲	天光神雷空裂冲
コハク×ベリル	サイコ-の亲友	苍红圆舞曲
イネス×ガラド	笑颜を守る仕事仲间	ミストラルフィナーレ
クンツァイト×ガラド	想いを系ぎし者	冥暗炼狱罗刹闪



アイテム



在游戏过程中可以获得的道具汇总。道具种类从左到右分为刚刚获得的“新品”、可以使用的“道具”、可以装备的“灵武（ソーマ）”、“防具・体”、“防具・头”、“饰品”、料理用的“食材”、剧情获得的“贵重品”以及下载相关的“DLC 道具”，按下 L 或 R 键可以在道具种类中进行切换。除了特定的贵重品以外，同名道具原则上最多只能携带 15 个。

装备

这里可以改变角色的装备以及称号。将光标对准装备按下 SELECT 键，还能查看该装备的具体数值。注意有些装备上附有属性，好好利用可以让战斗的难度降低不少，具体情况请参照后文的属性说明部分。

灵武（ソ-マ）

角色升级后可以获得灵武构筑点数（SBP），通过分配 SBP，可以让角色所持的灵武向特定方向成长，以习得新的术技或是强化特定能力，这被称为灵武构筑（ソーマビルド）。输入左右选择想要成长的特性，输入上下来增减 SBP 的分配。△键可以查看当前成长方向可以学会的术技与技能。当两个相邻的方向等级都提升到一定阶段之时，还可以获得额外的技能，因此玩家在分配成长方向时最好是平衡一点。不过看到有特别想要取得的技能、术技或武器时，也可以集中点数拔高特定的一项。另外按下 START 键，系统会给出几个配点方向让玩家选择，这是让系统自动来分配 SBP，嫌麻烦的玩家可以全程让系统帮忙配点，效果也不赖。



技能（スキル）

在灵武构筑中获得的技能可以在这里进行装备，装备完成后即可发挥效果。装备技能要消耗相应的 SP。另外某些技能的说明中带有“リンク可能”的字样，说明这个技能在自己与另外一名角色达成其标注的灵武连接（ソーマリンク）等级后，即可供该角色装备。同样按下 START 键，系统会给出物理系、术系和支援系三种技能搭配方向让玩家选择，嫌麻烦的玩家可以全程让系统代劳。

灵武连接（ソーマリンク）

在技能菜单下按△键，可以看到当前角色与其余角色的灵武连接等级，★越多表示等级越高。灵武连接可以通过相关杂谈、支线任务、一起战斗、相互使用道具 / 支援术来提升，等级超过★ 7 的特定组合还能在游戏终盘习得合体秘奥义。

战斗设定



作战



在作战菜单中，用△键可以在“基本行动设定”和“优先行动设定”中进行切换。作战可以设置最多 4 种，一般设置一种正常用作战和一种防御用作战，平时正常作战，BOSS 使用心灵疾驱时切换到防御作战就好。

基本行动设定

在这里可以设定 AI 控制角色的行动方式。其中战斗中的基本行动比较重要，分为如下表 6 种类型：

通常战斗	所有行动都比较有平衡性
火力战斗	以高威力的招式为中心进行战斗，会不断进行攻击
手数战斗	以注重连击数的攻击方式进行战斗，会不断进行攻击
防御战斗	时刻注意自身的 HP 进行战斗，是最不容易陷入战斗不能的作战
支援战斗	以支援同伴的行动为中心进行战斗（例如保护正在咏唱中的同伴）
回复战斗	以回复同伴 HP 为优先进行战斗

6 种作战都各有特色，例如对平时杂兵战时想快速解决战斗、又或是有危险的目标必须尽快解决时，推荐选择“火力战斗”；在迷宫中面对比较难缠的杂兵，而补给方面并不充裕时，可以选择“防御战斗”；物理防御高，需要用术进行攻击的敌人，可以选择“支援战斗”；而对 BOSS 战时感觉难度太高比较吃力，可以选择“回复战斗”。

优先行动设定

这里可以对角色在处于具体情况下时，采取的不同行动进行优先度设定。最多可以设定 10 项，越往上的项目越会优先被执行。设定完毕后记得要以 START 键控制是否开启该优先行动，开启的情况下，只要满足条件，该角色就必定会做出设定好的行动。一开始可以进行的条件设定并不多，需要在书物屋里进行购买。



队列



设定角色在战斗中与敌人保持的距离，越往右代表离敌人越近。通常的战术是肉盾型角色（例如辛格）在最前列，拦住敌人的攻击者，或是第一时间击溃敌人的咏唱角色。咏唱系角色放在后排，负责安全回复或术攻击。

料理

料理最大的用处就是给玩家施加增益状态。当取得食谱且拥有必需食材后就能进行料理。食谱可以在书物屋购买，食材可以在道具店购买。每使用一次料理后角色就会进入饱餐状态，直到战斗次数消耗掉或住宿休息前都无法再次制作料理。制作料理的时候可以选择制作者，根据制作者擅长的料理不同（可以从选择料理时下方角色的表情看出来），该料理的成功率也会有区别，成功的料理才能获得效果。根据制作料理的数量，队伍的料理等级也会逐渐提高，成功率也会随之提高，制作越高等级的料理，料理等级提升也会越快。如果队伍的料理等级低于该料理需要等级，那么成功率将会根据等级差适当下降。

在料理快捷栏处设定好料理与制作人的话，战斗结束时按下对应方向键 + □，就能够快速完成料理，进行对角色的回复。这个操作适合快速集体回复 HP、TP 或防止异常状态。



ステ-タス

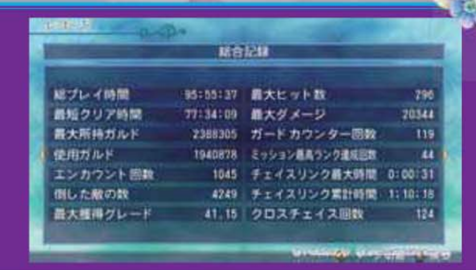
角色能力说明

项目	说明
TC	角色现在的TC最大值
HP	角色的生命现有值与最大值
NEXT	提升至下一等级还需要的经验值。等级越高则需要的经验值越多

项目	说明
EXP	目前已获得总经验值
物防	对于敌武器攻击的防御力
术防	对于敌术攻击的防御力
属性	攻击时附加的属性
状态耐性	对于敌异常状态攻击的耐性

ライブラリ

这里可以进行“怪物图鉴(モンスター图鉴)”、“道具图鉴（コレクター图鉴）”、“履历（あらすじ）”、“指南书(マニュアルブック)”和“综合记录（レコード）”的确认。



システム

在这里可以进行“存档（セーブ）”、“读档（ロード）”和“设定（コンフィグ）”。

 记忆结晶 

除了大地图上可以随时存档以外，要保存游戏只有找到迷宫或城镇中的记忆结晶。记忆结晶分两种，黄色的记忆结晶只有存档功能，通常在城镇之中；而绿色的记忆结晶则附带HP与TP的全回复，通常都在迷宫的入口处或重要剧情点之前（例如BOSS战前），因此看到绿色记忆结晶，可以将其视为马上要开始BOSS战的警告。



“《传说》系列”最引人注目的便是战斗系统。下面将详细解说本作战斗方面的注意事项。

遇敌与战斗任务

本作的遇敌方式与《无瑕传说R》相同，均为踩地雷。另外在战斗开始时，画面上偶尔会出现一些要求满足特殊条件的战斗任务，根据玩家的完成情况，能够获得不同等级的特殊报酬。例如HP回复70%、获得AP×2之类的。当前的完成情况可以随时在战斗菜单中按R键查看。

战斗操作模式

战斗中有三种操作模式可供选择。游戏默认玩家操作菜单中排第一位的角色。战斗中可以按SELECT键随时切换操作模式，也可以在平时的主菜单下按SELECT键切换。

手动（マニュアル）：行动不受限制，角色可以按照操作随心所欲地行动。但是攻击与防御方面都没有辅助，需要玩家高水准的确切操作。

半自动（セミオート）：初期模式，操作的角色会自动调整攻击时与敌人的间距，适合初学者上手。

自动（オート）：角色操作全部交由AI完成，按照事先设定好的战术来行动。因为角色无法进行细微的行动，在面对BOSS级强敌时会陷入苦战，因此只推荐给不擅长动作游戏的玩家。

自由移动

推动左摇杆就能进行自由移动。利用这个操作可以简单地移动到目标身后进行夹击，又或是吸引敌人让我方咏唱的术能够轻易命中敌人。总之是个实用价值很高的操作。

攻击行动

通常攻击配合摇杆方向能够做出不同效果的攻击，可以根据战场的情况有效活用。

通常攻击指令	说明
○	速度最快的通常攻击，特点是攻击后硬直小，非常好用
方向键↑＋○	上挑斩攻击，可以造成敌人浮空，进入空中连技
方向键↓＋○	下段攻击，能够打到低身位的敌人
左摇杆＋○	自由移动攻击，能够将目标自动切换为当前攻击的敌人
跳跃中○	跳攻击，能够攻击到空中的敌人

防御行动



战斗中按住□键就能进行防御。防御能够减轻来自敌人的伤害，而且利用以下介绍的防御行动，能够让角色的行动变得更加丰富。

防御行动指令	说明
□	防御，可以大幅减轻受到伤害
□+方向键↓	全体队员进行防御
□+方向键←←	疾退，不改变朝向而快速进行后退回避的行动，能够迅速拉开与敌人之间的距离
□+方向键→→	冲刺，能够快速拉近与敌人之间的距离
遭到吹飞时□	受身，被吹飞中按下□键能在空中恢复体势，不会倒地
特定时机按□	防御反击，在敌人攻击即将命中的瞬间按□防御，能够对敌人造成硬直，制造出反击的机会

追击连接（チェイスリンク）

攻击敌人的时候，敌人身上经常会出现追击图标，此时用“破坏攻击”命中出现该图标的敌人即可进入“追击连接模式”。通常攻击的最后一击自动判定为破坏攻击，玩家也可以用 L+○ 和 L+× 来提前发动。在追击连接模式下破坏攻击命中，就可以回复全部 TC。而追击连接模式下按□键可以发动“追击移动”，就算是被破坏攻击吹飞的敌人，也能在一瞬之间移动到其身边。因此在追击连接模式下反复使用破坏攻击和追击移动，就能在追击连接的限定时间内一直单方面





攻击敌人。最后在破坏攻击命中敌人时按住○键不放，则可以使出“终结追击”，虽然威力不错，但要注意使用后追击连接模式会强制终结，因此基本上只用在模式收尾的时候。

另外在追击连接模式下，有时候其他角色的头像图标会闪亮，此时点击闪亮头像，玩家操控角色就会与该角色一起发动协力攻击“交错追击”，交错追击的次数关系到奖杯的获得，看到了不要错过。追击连接模式下攻击命中越多，模式持续时间就越长，特别是交错追击更是能大幅延长时间，大家多多练习吧。

心灵槽

在战斗中攻击敌人或是遭到攻击，都会增加左侧的心灵槽。当左侧的心灵槽蓄满 1 阶段以上时，按下 L 键 + 对应方向键就能进入“心灵疾驱”模式。该模式下角色全基础能力上升 20%、不会产生受创硬直、术发动无咏唱、连携术技不消耗 TC。心灵槽共分为 4 个阶段，根据发动时输入的方向键不同，可以发动不同阶段的心灵疾驱，其区别如下：

第一阶段： L 键 + 方向键→发动，获得最基础特效。

第二阶段： L 键 + 方向键↓发动，获得第一阶段特效，以及术技不消耗 TP。

第三阶段： L 键 + 方向键←发动，获得第二阶段特效，以及可发动秘奥义。

第四阶段： L 键 + 方向键↑发动，获得第三阶段特效，以及全伤害无效化、破坏值伤害 2 倍、物攻与术攻上升 20%，可发动合体秘奥义。

在第三阶段以上的心灵疾驱状态下，以术技击中敌人（钢体状体亦可）后按住 × 键不放，就能使出威力极大的秘奥义。不过秘奥义发动后心灵疾驱状态会立刻终止，因此比较推荐在心灵疾驱状态下狂攻至最后一刻再释放秘奥义，让伤害能够最大化。另外两名角色之间的灵武连接等级在 7 以上时，还能通过第四阶段的心灵疾驱发动合体秘奥义，威力自然更加夸张。



属性

某些术技与装备品上都会附加属性。附带某种属性的攻击对上该属性耐性弱的敌人，将会造成比通常情况下更高的伤害，数值将以红色显示出来。反之如果对上属性耐性强的敌人，威力则会下降，伤害数值变为淡黑色。游戏中的属性共有 7 种，分别是火、地、风、水、雷、光与暗。耐性方面，按耐性由高到低的顺序排列下来，◎>○>△>×。



异常状态与状态变化

某些攻击会对遭到攻击的对象附加上异常状态。不算战斗不能状态的话，游戏中的异常状态共有 5 种。这些异常状态在战斗结束后都会自动解除，其中石化状态不会随着战斗中时间流逝而消失，必须要用特定的道具或术来解除。战斗中陷入异常后，角色的头像上会出现对应的图标。注意只有石化状态是敌方专有的异常状态攻击。

图标	异常状态种类	效果
	毒	随着时间经过，HP 快速减少
	衰弱	随着时间经过，TP 快速减少
	封印	无法进行 TC 行动
	麻痹	高几率强制中断攻击，容易遭到气绝
	石化	变为石头，无法进行任何行动



而状态变化则是对对象的基本四围（物攻、术攻、物防、术防）进行增减，通常是通过术来直接触发，部分敌人也可能带有触发状态变化的攻击。中了状态变化之后，对应图标同样会出现在角色的头像上，并通过一旁的箭头来表示增减。

愤怒状态



不断攻击敌人，会致使敌人陷入愤怒状态，此时敌人会全身闪着红色的光芒发出攻击。该状态下的敌人受到攻击也不会产生硬直，想要阻止

这种状态，需要利用“防御反击”。在敌人攻击的瞬间按下□键，成功的话就会对敌人进行反击，打破钢体状态，同时 TC 立刻全回复。虽然难度有些高，但还请务必掌握，因为敌人经常在玩家进行技连携的途中进入愤怒状态，不熟悉这个操作会被反击得很惨。



气绝状态

出招中被对方用连续强攻击中断，就会几率陷入气绝状态。这是敌我双方都会发生的状态。该状态下角色头上会闪金星，无法进行任何移动，不过短时间后就会恢复。当我方操纵角色陷入气绝状态时，快速转动左摇杆有助于加快恢复的速度。



通关继承

游戏通关后会给一个通关存档的机会。当读取这个存档之后会出现选项。选择はい的话就能以通关时残留的 GRADE 来购买二周目特典，比如继承等级能力值、获得经验值五倍之类的。选择“モンスター图鉴全开放”和“コレクター图鉴全开放”的话（每个 2500 点），还能直接获得两个奖杯。选择いいえ的话，游戏会从最终迷宫的最后一个记忆结晶处重新开始，玩家可以继续在这个世界冒险。此时想要继承现有存档重新开始游戏，可以去シーブル村，调查左下角的女神像。

特典	必要 GRADE	说明
アイテム引き継ぎ	200	继承除贵重品外所有道具（包括支线中获得的成长武器与灵武）
成长武器引き継ぎ	500	继承成长型武器的数据
ガルド引き継ぎ	400	继承持有的金钱
GRADE 引き継ぎ	20	继承持有的 GRADE
パラメ－タ引き継ぎ	400	继承现有等级、数值、技能、术技、心灵构筑以及心灵构筑成长的灵武
ソ－マビルド初期化	200	将心灵构筑初期化，SBP 全部还原
术技使用回数引継ぎ	60	继承术技使用回数
称号引き継ぎ	100	继承称号
ソ－マリンク引き継ぎ	20	继承ソ－マリンク等级
作战引き継ぎ	20	继承现有作战
レシピ引き継ぎ	100	继承现有食谱
料理レベル引き継ぎ	100	继承料理等级
キャラ使用回数引き継ぎ	20	继承角色战斗使用次数
アイテム所持数 30 个	100	道具最大所持数变为 30
アイテム所持数 60 个	300	道具最大所持数变为 60
アイテム所持数 99 个	1000	道具最大所持数变为 99
获得经验值 0.5	200	获得经验值为 0.5 倍
获得经验值 2 倍	400	获得经验值为 2 倍
获得经验值 5 倍	2000	获得经验值为 5 倍
获得ガルド 2 倍	400	获得金钱为 2 倍
获得 GRADE 2 倍	200	获得 GRADE 为 2 倍
スピルゲ－ジ上升アップ	800	心灵槽上升率加快
アイテムドロップ率アップ	300	道具掉落率上升



特典	必要 GRADE	说明
レアアイテムドロップ率アップ	500	稀有道具掉落率上升
モンスタ－图鉴引き継ぎ	20	继承怪物图鉴
モンスタ－图鉴全开放	2500	解放全怪物图鉴
コレクタ－图鉴引き継ぎ	20	继承道具图鉴
コレクタ－图鉴全开放	2500	解放全道具图鉴
スキットプレイヤ－全开放	3000	解放可在シ－ブル村查看的全杂谈





※ 如果记忆卡内有体验版的存档，游戏开始就会自动获得シング、ヒスイ、ガラド和ベリル的泳装。
本攻略会在流程中提及所有当前进度可以收集到的硬币，其中只有一个硬币是有时限要求的，文中会重点标注出来。其余硬币都可以在通关后慢慢进行收集。

战斗中获得的素材不要随意出售，都跟不少支线任务有关。

希布鲁森林～宁静的渔村希布鲁

（シーブルの森～静かな鱼村シーブル）

流程 一开始出现在シーブルの森，前进两步后会有一场教学战斗，熟悉一下战斗操作。在存档点的路口往南走进入静かな渔村シーブル。剧情之后来到右侧海滩，靠近躺在地上的少女发生剧情。剧情后コハク同行，回到シーブルの森向东北方前进，中途与ヒスイ合流，来到森林尽头的祠堂发生剧情，之后一路回到渔村。剧情后调查コハク，进入コハクのスピルメイズ。

コハクのスピルメイズ中一开始有一场剧情战斗，

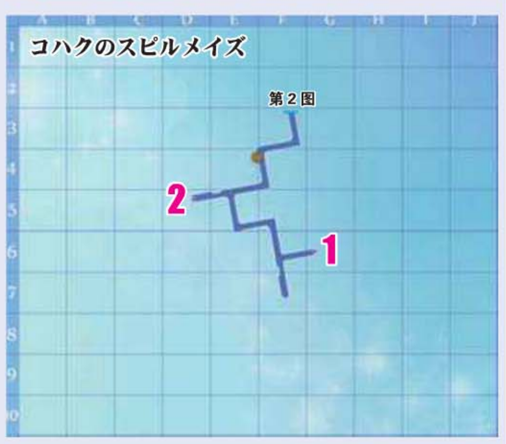


对手是两个杂兵スポア，注意不要被围攻就没有大问题。回收宝箱后通过传送阵进入第二张图发生剧情，回到渔村小屋。剧情之后来到村口与ヒスイ合流，进入大地图。向南走进入川沿いの街キュノス。

地图







宝箱

コハクのスピルメイズ	
1	アップルグミ ×2
2	オレンジグミ

Check Point 1. 渔村シーブル里，调查右下角的狗可以获得硬币"ナムコイン"。硬币的收集关系到奖杯的获得，流程中能不错过就尽量不要错过；与左下角的老妇人对话可以接到支线任务，在道具店购买

“アップルグミ”×2交给她，可以获得300G和“ミックスグミ”。另外和海滩右侧的大叔对话可以获得一个“アップルグミ”。

2. 如果有《无瑕传说R》的存档，那么调查シーブル村的海边左侧木箱闪光处，可以习得特技“魔神剑”，以及获得服装饰品“コーダ”（可以在菜单的ステータス一栏下装备）。

3. 进入シーブルの森后的杂谈“コハクは……”选项中，选择“な、なんでもないよ！”，可以增强シング与コハク的ソーマリンク。

4. 出村前与少妇、道具店和防具店店主对话可以获得“オレンジグミ”、“ライフボトル”和“アップルグミ”。

5. 进入大地图后，沿着西南方向的海岸走可以找到地图道具“ナムコイン”；渔村南边的高台上有地图道具“アップルグミ ×2”。地图道具的收集同样关系到奖杯的获得，因此绝对不要错过。

沿河街道丘诺斯～拉格斯钟乳洞

（川沿いの街キュノス～ラゴス钟乳洞）

流程 进入川沿いの街キュノス后发生剧情，之后前往西南边道具店附近发生剧情，接着进入东北角天文学者の家中发生剧情。之后ヒスイ加入队伍，记得设定下作战。靠近南侧的出口时，会获得“おにぎりのレシピ”，料理系统开放。从南侧出口离开进入大地图，往西侧前进即可来到ラゴス钟乳洞。

入口剧情之后，在深处靠近ユークレス，调查后进入ユークレスのスピルメイズ。第二图会遇到BOSS战，BOSS是フィアーリリィ，HP4800，弱雷属性，操控シング将其拖住，其余两个杂兵让ヒスイ一挑二也没问题。剧情后コハク取回“恐怖のスピルーン”。回到川沿いの街キュノス，在天文学者の家门口发生剧情，接着在南边出口处发生与イネス的剧情，然后进入大地图，往南走准备进入黄昏の森。

地图







宝箱

川沿いの街キュノス	
1	ライフボトル×2
2	315ガルド
3	流星核※
4	オレンジグミ×3※
5	ナムコイン※
ラゴス钟乳洞	
1	亿年石笋（调查闪亮的地方）
2	ライフボトル×2
3	オレンジグミ×2
4	333ガルド
5	ナムコイン

ユ－クレスのスピルメイズ	
1	アイアンガ－ド
2	オレンジグミ

※：要完成不良中年的支线任务后才能获得，参见 Check Point 5。

Check Point

1. 川沿いの街キュノス中央鸭子图标处，与不良中年对话三次可以获得“オレンジグミ”；与东南角的女仆对话，可以用两枚硬币交换到“ライフボトル”×5；前往钟乳洞前再与イネス对话可以获得“ライフボトル”；前往钟乳洞前与イネス旁边的小女孩对话可以阅读故事。
2. 离开天文学者の家后的杂谈“ねむり姫の绘本”的选项随意选择也无影响；“双弓型ソーマ入手”选项中选择“援护を赖むよ！”可以增强シング与ヒスイ的ソーマリンク。
3. 从南侧出口离开川沿いの街キュノス后，往大地图西南方向前进，绕到钟乳洞背后走一圈可以找到地图道具“ラベンダー”。另外一条西南方向的小路走到尽头可以找到地图道具“ナムコイン”。
4. 钟乳洞的战斗结束后，回到川沿いの街キュノス，在道具店旁看到厨师帽发生剧情，获得“チョコバナナのレシピ”；与女仆下方的青年对话可以获得“パナシーアボトル”。
5. 可以前往交易の街ヘンゼラ后也不要先急着离开，完成川沿いの街キュノス的所有支线任务再走。首先前往北边的瀑布后面与妇人对话，完成一个支线。接着进入天文学者の家，与 1F 的ウラン对话获得“ベルベーヌ”，然后到 2F 与ユークレス对话，进行心灵连接可以完成第二个支线。离开后再次进入天文学者の家 2F 与ユークレス对话，然后与书物屋旁的ウラン对话，进行心灵连接可以完成第三个支线，并获得“ラベンダー”。最后靠近租船屋旁发生剧情，与不良中年对话后进行心灵连接，击倒敌人后获得“アヒルチケット”，接着搭乘鸭子小船往西边前进，可以回收三个宝箱。回到租船屋后，将流星核让给商人即可完成最后的支线任务。注意这里宝箱中的ナムコイン是有时限的，剧情发展到进入サンテクス大　堂后就无法回收了，千万不能错过。
6. 刚刚离开川沿いの街キュノス时，看过杂谈“望远镜”后，立刻返回天文学者の家与ユークレス对话会有一点小剧情。往大地图东边过桥后，前往川沿いの街キュノス的正东方尽头会有地图道具“盐”×6；往大地图东边过桥后，前往川沿いの街キュノス的东南方向的小山坡上有地图道具“チキン”×5。

黄昏森林～交易之街亨泽拉

（黄昏の森～交易の街ヘンゼラ）

流程　离开川沿いの街キュノス，往南过桥后进入黄昏の森。在第三图过桥时发生剧情，ガラド加入队伍。第四图存档点下方会发生剧情，カルセドニー暂时加入队伍，进入 BOSS 战。BOSS 是グリムキガル，HP8500，弱光属性，耐火、暗属性。本战注意要勤于回复，BOSS 会使用愤怒状态的攻击，注意看准进行反击。BOSS 的镰刀也是一个单独的目标，可以考虑先将其击破。

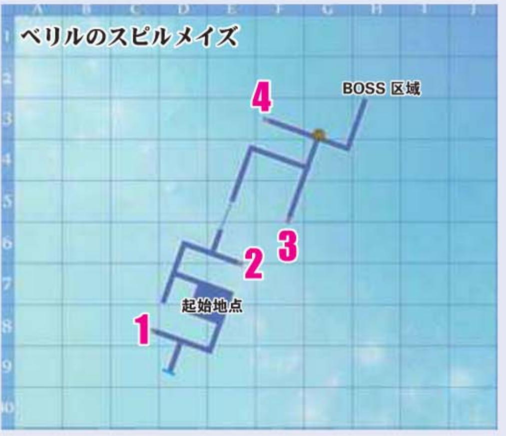
离开黄昏の森进入大地图，继续往南边前进可以来到交易の街ヘンゼラ。进入宿屋后与店主对话发生剧情，然后来到道具店旁发生剧情。剧情之后前往北边チェン大人の屋敷，然后前往西北边的仓库发生剧情，用心灵连接进入ベリルのスピルメイズ。

一路进入第三图展开 BOSS 战，BOSS 是ダウトリトマ，HP9200，弱风属性，耐雷属性。先解决掉周围的杂兵，然后用ヒスイ的风魔法主攻就能轻松将其收拾掉。击破 BOSS 后剧情，众人取回“疑惑のスピルーン”。回到宿屋发生剧情，コハク离队，ベリル加入队伍。众人准备前往西北边的グリム山。

地图







宝箱	
黄昏の森	
1	アップルグミ ×3
2	ベレー帽
3	オレンジグミ ×2
4	コンボシンプル
5	ミックスグミ
6	ダークマント
7	753 ガルド
8	ナムコイン
交易の街ヘンゼラ	
1	ナムコイン
2	500 ガルド
ベリルのスピルメイズ	
1	アップルグミ ×2
2	オレンジグミ ×2
3	ライフボトル ×2
4	クロスヘルム

Check Point 1. ガラド加入后的杂谈“一绪に来てくれる理由”的选项可以任意选择。击破グリムキガル后的杂谈“教会って？”选项选择“でも、すごく强かったよ”，可以提升ヒスイ与其他同伴的ソーマリンク。

2. 离开黄昏の森后东边山坡上的小屋里有宝箱，获得“ライフボトル”×2。

3. 交易の街ヘンゼラ与入口处的妇人对话可以获得服装饰品“コック帽”；宿屋旁边的小道可以进入猪圈，与带着厨师帽的怪物对话获得“ホットチョコレートのレシピ”，调查猪获得“イカ”。

4. ベリル加入后，与仓库前的守门人对话获得“ダークボトル”；与广场下方的老爷子对话可以用“レモングミ”×5、或是“パイングミ”×5、又或是“グレープグミ”×2和“ピーチグミ”×2交换道具；与广场上面的老妇人对话，日后可以用“火念石”、“水念石”、“地念石”、“风念石”、“光念石”、“雷念石”和“暗念石”交换改变攻击属性的饰品。

格里姆山～交易之街亨泽拉

（グリム山～交易の街ヘンゼラ）

流程 进入大地图，往东边过桥后再折回西北边进入グリム山。此时追击连接（チェイスリンク）模式解禁。グリム山先走右边再走左边就宝箱回收来说比较方便，路上的拦路的巨石可以通过推落上一层的巨石来破坏。最上方看见存档点后将进入BOSS战区域，BOSS是ペリドット，HP14367，耐火属性，弱水属性。跟上一场BOSS战的打法比较类似，以ベリル的水属性魔法为主攻，再配合追击连接，可以打得非常轻松。

剧情后原路回到交易の街ヘンゼラ，ガラド获得称号“百战炼磨のオッサン”。进入宿屋后有剧情，接下来准备前往南ペンデローク港，出大地图后往南走到底即可进入。

地图



宝箱

グリム山	
1	オレンジグミ ×2
2	ミックスグミ
3	セ−ジ
4	ライフボトル×2
5	スリ−プハット
6	880ガルド

Check Point 1. 离开交易の街ヘンゼラ，往东边过桥后先向南边走一点点，在石块后面有地图道具“ナムコイン”。2. 前往南ペンデロ－ク港之前记得先完成新追加的支线任务：与左上角仓库守门人对话完成支线任务一，获得 2000G，ガラド获得称号“见守りし者”，シング与ヒスイ的ソーマリンク增强；离开交易の街ヘンゼラ后再回来，书物屋前追加两个 NPC，与其对话可以接受支线任务二，前往黄昏の森之前进行 BOSS 战的地方会有连续三场杂兵战，以玩家现在的战斗力来说应该毫无难度。战斗结束后自动回到交易の街ヘンゼラ，领取报酬 1800G；前往防具店附近与主妇对话，选项随意选择，最后会获得“サフラン”×1。



南盆狄罗库港～西奥尔多玛因港～治愈之乡古斯

(南ペンデロ－ク港～西オ－ルドマイン港～愈しの乡グ－ス)

流程 在南ペンデロ－ク港与船员搭话即可出航（千万记得先完成这里的支线任务）。在西オ－ルドマイン港下船后进入大地图，一直往东走靠近愈しの乡グ－ス后发生剧情自动进入。

村里剧情结束后コハク和ベリル暂时离队，先与村长对话，然后与サ－シャ对话，接着进入女子浴室发生剧情。剧情之后前往村子西北方向，在深处发生剧情，众人以帮イネス送信为交换条件，得知赶往帝都的近道アンデ－ル坑道。



地图





宝箱	
南ペンデロ－ク港	
1	ナムコイン
2	555 ガルド
西オ－ルドマイン港	
1	ナムコイン
2	913 ガルド
愈しの乡グ－ス	
1	ナムコイン
2	タマゴ ×3
3	ライフボトル ×2

Check Point

1. 南ペンデローク港出航前与仓库前的守门人对话可以触发支线任务，在仓库中调查右侧摇晃的箱子即可完成，获得报酬 600G。在西オールドマイン港与西南方向的水手对话可以获得"ライフボトル"。

2. 西オールドマイン港到达后，杂谈"ヒスイの警告"中选项选择"ヒスイも气をつけなきゃね！"可以提升ヒスイ与全员的ソーマリンク。

3. 获得イネス的信件后，先完成村里的支线任务：首先在女子澡堂外面找到小孩子对话，然后追赶到村子东边梯子前与其再次对话，最后在村子西边与其对话，进行心灵连接即可完成支线任务一；与东北边的サーシャ对话，可以完成支线任务二，获得"タマゴ"和服装饰品"グースの花"；将领队换成ベリル后在这里住宿，可以完成支线任务三，获得ガラド和ベリル的服装。另外与村长家里的老妇人对话可以获得"カモミール"；再次与イネス对话可以获得"ポイズンボトル"；调查イネス下方的戴着厨师帽的石头，可以获得"トウフステーキのレシピ"。

4. 获得イネス的信件后，在杂谈"どんな奴なの？"的选项中选择"コハクに闻いてみてよ"，会增强コハク与ベリル的ソーマリンク；选择"ヒスイに闻いてみてよ"，会增强ヒスイ与ベリル的ソーマリンク。

5. 接下来要去的アンデール坑道有不少毒属性攻击的敌人，最好准备一些解毒道具或是防毒饰品。

6. 离开愈しの乡グース后，在过桥前南边的海滩（グース浜）处有支线任务，击倒杂兵后获得服装饰品"オタオタ"；与海滩左侧的大叔对话可以猜拳，胜利之后ガラド获得称号"じゃんけんマスター"（继续胜利每次获得"アップルグミ"×1）；向西边走会看到地图道具"カモミール"；坑道入口附近可以获得地图道具"ダイコン"×3。

安德尔坑道～帝都艾斯特雷加

（アンデール坑道～帝都エストレーガ）

流程

在坑道的第一图，与 NPC 对话可以获得"**ポイズンボトル**"。第二图一开始会解禁"**ソーサラーリング 1**"，**ガラド**获得称号"便利な**オッサン**"，获得服装饰品"**ウィンダム**"。一边用**ソーサラーリング**启动机关一边前进，来到第一个石板谜题前。这里的石板谜题是踩过的石板会从亮变暗或从暗变亮，要求玩家在不能后退的情况下，踩亮全部的石板。以下给出本迷宫所有石板谜题的解法：

第二图第一个谜题：踩上石板、上、右、右、下、下、左、左、上、上、右、下、下、右、上。

第二图第二个谜题：踩上石板、右、右、右、下、左、左、上、右、右、下、左、左、左、上、右、右。

第四图第一个谜题：踩上石板、右、右、下、左、下、右、右、上、上、左、左、左、下、下、右、右、上、上、左、左、下、下、左、上。

第四图第二个谜题：踩上石板、下、下、下、右、右、右、上、上、左、左、左、上、右、下、下、下、左、上、上、右、上、右、右、下、下、下、左、左、上、右、上。

第三图会有观看壁画的剧情，第四图存档后直接进入第五图开始 BOSS 战。BOSS 是**カルセドニー**，HP20670，耐光属性，弱暗属性。虽然**ベリル**有对应的暗属性魔法，但由于**カルセドニー**经常在空中战斗，因此这个地面魔法不太好命中。推荐战术还是**シング**和**ガラド**强行攻击破防，玩家操控**シング**的话可以稍慢一步上前，等**カルセドニー**的连技打完露出大破绽后再有效率地破防。注意**カルセドニー**的愤怒状态攻击速度极快，不太好反应过来。但是总的来说只要装备到位，本战不难打。击破 BOSS 后，获得"**耻じらいのスピルーン**"，同时心灵槽的最大等级上升至 2，灵武构筑突破 LV5 的限界。BOSS 战后从南侧的出口进入大地图，往东走可达帝都**エストレーガ**。

进入帝都エストレーガ，在中央商业街西南边小路尽头可以找到ガネット。往回走发生大段剧情，操纵シング调查房门后剧情自动进行，イネス加入队伍。接着前往东北方向的湖上の都シャルロウ。

宝箱

アンデール坑道	
1	オレンジグミ ×2
2	ライフボトル ×2
3	ハンティングベレット
4	ポイズンチャーム
5	ポイズンボトル ×2
6	ライフボトル ×2
7	ナムコイン
8	スチールガード
9	2200 ガルド
帝都エストレーガ	
1	1192 ガルド
2	ナムコイン
3	ミックスグミ
4	ハイホーリィボトル

Check Point

1. カルセドニー击破后的杂谈"ケダモノ……"中，选择任意选项都会让シング与コハク的ソーマリンク增强。

2. 坑道的南侧出口才是正确方向，但是先走北侧出口可以回收三个地图道具：北侧出口一开始左上方是"キノコ"×5；再一直向北走可以看到左右各有一个地图道具，左侧是"ナムコイン"，右侧是"ベルベーヌ"；南侧出口向东沿海可以看到一个地图道具"ナムコイン"。

3. 进入帝都后先把城镇中的四个宝箱全部搜刮掉，否则右侧的教会会在剧情后无法进入。与中央商业街进门后右下角的的商人对话，获得"イチゴ"；调查中央商业街右下角与宝箱排在一起的厨师帽宝箱，获得"イチゴアイスのレシピ"；与右侧教会区域右边守门的结晶骑士对话三次可以获得"ホーリィボトル"；左侧帝国军区域里往本部前进被拦住三次后获得服装饰品"帝国旗"。逃亡剧情发生后，回到商业街与ガネット对话可以接到支线任务，前往坑道之前有壁画的房间发生剧情，然后返回帝都向ガネット报告即可完成，获得 100G。

4. 离开帝都后的杂谈"帝都の感想"中，选择"すっごく大きな街だった！"，增强ヒスイ与全员的ソーマリンク，选择"なんだか寂しい街だった……"则增强シング与イネス的ソーマリンク。

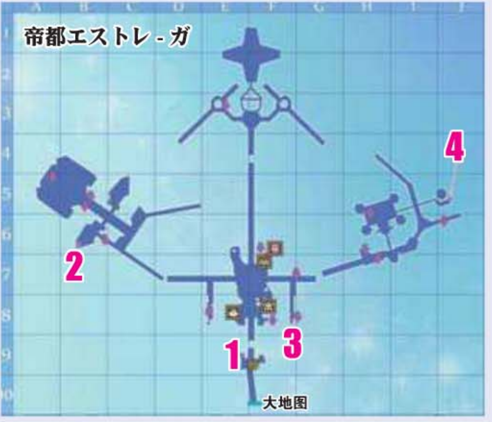
5. 离开帝都往大地图东边前进可以看到地图道具，获得"タマゴ"×4。

6. イネス加入后，从帝都西南方向的南オールドマイン港可以乘船回到南ペンデローク港，然后回到交易の街ヘンゼラ，在チェン大人的屋子左侧窗口会接到支线任务，用"亿年石笋"交换 1000G。回到静かな漁村シーブル，有大量支线任务，对话后可完成。在シーブルの森的祠堂处也有一点剧情。



地图







湖上之都夏鲁洛～奥德特水门～湖上之都夏鲁洛

（湖上の都シャルロウ～オデット水门～湖上の都シャルロウ）

流程 来到湖上の都**シャルロウ**，乘船进入第二图，在北边发生与**マリン**的剧情。进入西北角**スミソナのアトリエ**，剧情后对**スミソナ**进行心灵连接，杂兵战后再次剧情，**ベリル**获得称号“真实**を**知った者”。接着前往北边的别庄发生剧情，对**キャシティ**进行心灵连接后有一场杂兵战。之后回到大地图，前往湖上の都**シャルロウ**西边的**オデット**水门。

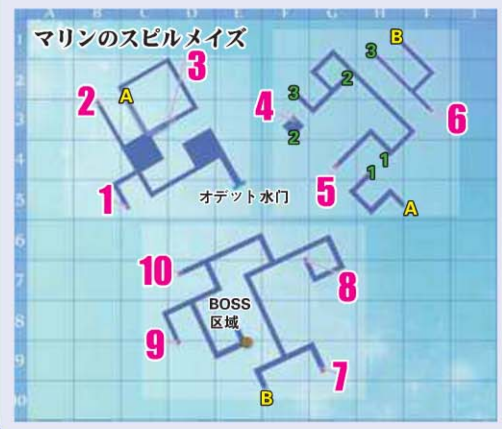
剧情之后**イネス**获得称号“KAIRIKI**レディ**”，然后对**マリン**进行心灵连接，进入**マリンのスピルメイズ**。第一图在上坡尽头处传送到第二图，第二图有很多小传送阵，注意参考地图回收宝箱。BOSS是**サローダリア**，HP23640，弱水属性。本战先将两个助阵的法师系杂兵干掉就没什么难度了。剧情之后原路回到湖上**の**都**シャルロウ**的别庄，接下来的目的地是东边的娱乐都市**ユーライオ**。

地图

湖上の都シャルロウ

1 2 3 4





宝箱

湖上の都シャルロウ	
1	モチモッチン粉×4
2	アクアマント
3	1300ガルド
4	ナムコイン
オデット水门	
1	ナムコイン
マリンのスピルメイズ	
1	500ガルド
2	アップルグミ×2
3	オレンジグミ×2
4	ラビットシンボル
5	1000ガルド
6	ミックスグミ
7	800ガルド
8	ホワイトクロ-ク
9	ライフボトル×2
10	セボリ-

Check Point

1. 进入湖上の都シャルロウ后，在第一图上层右侧的老爷爷那里可以接到“黄金の钟”的大后期支线任务；调查老爷爷旁边的厨师帽可以获得“ポテトサラダのレシピ”；与第一图港口左侧的少年对话获得“ライフボトル”×1；与第二图东南角的女性对话获得“チョコレート”×1；与第二图左上的マリン对话获得“ミックスグミ”×1。

2. 湖上の都シャルロウ的剧情全部结束后，杂谈“悲しみの忘却”中选择“忘れるのはかわいそうだ”可以提升イネス与シング的ソーマリンク；杂谈“この偿いは……”中选择“スピリアで拂います！”可以提升イネス与シング的ソーマリンク。

3. 湖上の都シャルロウ的剧情全部结束后，回到湖上の都シャルロウ，通过第一图上方的桥会触发支线任务一，看完剧情即可结束；将第

二图的书物屋两侧的书全部看完，即可触发连续支线任务二“禁じられた历史书”；与别庄的アレク对话，心灵连接后完成任务，获得“ヘッドドレス”。

4. 离开湖上の都シャルロウ后往东边前进，水池后面有地图道具“セージ”；娱乐都市ユーライオ的东南方向的小山坡上有地图道具“ライフボトル”×2。

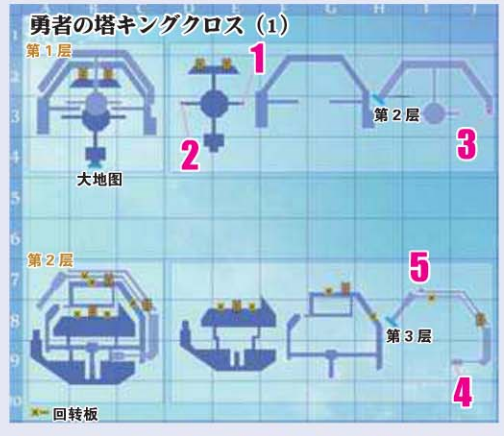
娱乐都市尤莱奥～勇者之塔克洛斯王～娱乐都市尤莱奥

（娱乐都市ユーライオ～勇者の塔キングクロス～娱乐都市ユーライオ）

流程 进入娱乐都市ユーライオ后，前往第二图西北边的竞技场，进入右边的房间触发剧情。接下来在竞技场右侧的柜台报名参赛，从ガラド、ベリル、イネス三人中选择一人组队。两场杂兵战后发生剧情，ヒスイ与其搭档暂时离队。剩余人员前往东边的勇者の塔キングクロス。

进入勇者の塔キングクロス后队伍合流，塔中的机关只有一种回转版，调查后能够通过回转形成新的道路，不过一定要调查可以触碰到的一面才行，而且回转后板子不能撞到墙。第三层回收硬币的路线已经标注在地图上，玩家可以参考查看。第四层就是BOSS战，BOSS是アーメス，HP25443，弱地属性，ベリル和ガラド的地属性攻击会有抢眼表现。击倒BOSS后剧情，获得“勇气のスピルーン”，コハク正式加入队伍，イネス获得称号“一文なし”，コハク获得称号“ブレイブハート”，ベリル获得称号“ラッキーガール”。

回到娱乐都市ユーライオ后，进入宿屋住宿后发生剧情，シング和ベリル单独行动。前往斗技场右侧观众席后发生剧情，之后会有一场对帝国军凭依兵的杂兵战。此战开战前コハク加入队伍，要派上场的话记得先进行灵武构筑和战术设置。战斗结束后前往第二图东北方向的飞行船搭乘场，与アーメス对话搭船。





地图



宝箱

娱乐都市ユ－ライオ	
1	ナムコイン
2	1549 ガルド（宿屋二层房间阳台右侧）
勇者の塔キングクロス	
1	オレンジグミ ×2
2	アップルグミ ×2
3	ライフボトル ×3
4	フェザ－ハット
5	ミックスグミ ×1
6	ウィンドマント
7	オレンジグミ ×2
8	ナムコイン
9	レッドセボリ－※
10	5963 ガルド ※

※由于最上层会自动进入BOSS战，因此要回收这两个宝箱，需要之后再攀登一次。



1. 娱乐都市ユーライオ中，与第一图入口左侧的娱乐店员对话，获得“リキュールボトル”；调查第一图巨大白色兔子装饰后面的行李厨师帽，获得“とりめしのレシピ”；与第二图打靶场前坐在长椅上的男性对话，选择“はい”可以获得500G。

2. アーメス登场情节后，调查地面的玫瑰可以获得服装饰品“バラの发饰り”。

3. 大地图上勇者の塔キングクロス的正南边可以看到地图道具，获得“ナムコイン”；旁边的海滩（渚の修行场）看完剧情后可以获得服装“青春！运动少女”。

4. 进入勇者の塔キングクロス后，杂谈“暴走する男たち”中选择“そんなの闻こえないね！”可以提升コハク与ベリル的ソーマリンク。

5. 攻略完勇者の塔キングクロス，回到娱乐都市ユーライオ后，与宿屋左侧露店的店员对话可以获得“セージ”；与都市入口处花坛右上方坐着的观光客对话获得“ホーリィボトル”；

6. 发展到搭乘飞行船的剧情时，杂谈“インカローズの恐怖”中选择“あいつは仇だッ！”可以提升ベリル与全员的ソーマリンク，选择“イネスも知ってたのか？”可以提升ヒスイ与イネス的ソーマリンク。

7. 发展到搭乘飞行船的剧情时，先将这里的支线任务全部清理一下：在宿屋换ガラド为领队，与大堂红色的兔女郎对话会获得服装饰品“うさみみ”，将其装备上之后再次与她对话，ガラド会获得称号“ウサミミの似合う男”；与大堂里侧的男性NPC对话，选择“见ていく”，可以看到舞台表演；与上层的女仆对话，选择“はい”，然后进入洗澡间调查下方的盖子，获得报酬2000G；前往第二图东北侧的飞行船搭乘场，与老爷爷对话，依次选择“はい”、“あの塔、高すぎ！”、“塔を建てた人だから？”、“塔を建てた职人さん？”、“ビバ！职人さん！”和“それは、一体……”，可以获得“カモミール”；前往第二图中央的观览车搭乘场，与售票员对话，选择女性同伴与シング一起搭乘观览车可以增加相互之间的ソーマリンク，观览车可以多次搭乘；前往第二图北侧的咖啡杯游乐场，与售票员对话，选择任意同伴与シング一起搭乘，可以增加相互之间的ソーマリンク，咖啡杯同样可以多次搭乘；前往斗技场，与左上角的工作人员对话可以玩打气球的小游戏（关系到奖杯的获得）。接下来前往勇者の塔キングクロス，攀至顶层与男性对话，选择“はい”可以获得“タリスマン”（记得回收顶层的宝箱）。

利古纳特鲁驻地～德兹莫亚后街

（リグナトル驻屯地～ドーズモア里街道）

流程 剧情后全员离队，调查顶部的蓝色守护机士，然后全员归队开始行动。第一图有上、中、下三层，回收中、下层的宝箱后从下层的A口行进（现阶段上、中层没有宝箱回收而且是循环路，没必要去）进入第二图。第二图往上走，会有纹章谜题，用**ソサーラーリング**射击房门前的装置，开启后才能进入房间。这个谜题的原理是踩上一个格子，其相邻的上下左右四个格子会点亮或熄灭，只要将全部格子点亮即视为完成。将格子编号后如右图：

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

下层三个机关解除后会自动出现最后的机关，而切换场景后纹章的排序会复原。以下是所有机关的解法：

左侧机关的解法是：

8→7→8→14

中央机关的解法是：

1→16→15→8→3→5

右侧机关的解法是：

1→5→9→13→16→12→8→4

最后机关的解法是：

13→9→10→6→7→3→4→1→16→15→8→3→5

将最后机关解开后进入上层房间发生剧情，强制战斗后离开房间发生剧情，从F口进入第三图，回收宝箱后用**ソサーラーリング**放下板桥，然后从E口来到最顶端发生BOSS战。BOSS是**コーネルピン**，HP31948，弱火属性，耐地属性，用火属性攻击居多的琥珀会比较好打。**コーネルピン**的攻击欲望极强，会用长时间的物理攻击一直追着众人打。这里推荐**シング**上去防御，等他攻击结束后露出大破绽再打，或者是等待法师角色以魔法破防。BOSS击破后发生剧情，之后回到大地图，往西边进入**ドーズモア**里街道。

ドーズモア里街道的敌人多用麻痹攻击，

购买一些首饰和回复道具比较保险。准备完成后与道具店的男性对话可以出发，之后发生剧情，蓝色守护机士**クンツァイト**加入。靠近矿石后发生剧情，获得**ソサ－ラ－リング**2，可以发出强力冲击击碎矿石。这个迷宫里看见拦路的树木就用**ソサ－ラ－リング**1烧掉，看见矿石就用**ソサ－ラ－リング**2击碎，中途无法击碎的矿石，就先把周边稍微显出紫色的矿石击碎。离开森林后，往西北前往帝都**エストレ－ガ**。

地图

リグナトル驻屯地（第一次）

需要ソサ－ラ－リング射击的桥



宝箱

リグナトル驻屯地	
1	フェザ－ロ－ブ
2	2500ガルド
3	パイングミ
4	ナイトガ－ド
5	ア－スマント
6	メンタルシンボル
7	レモングミ ×1
8	パイングミ ×1
ド－ズモア里街道	
1	パラライチャ－ム
2	パラライボトル ×3
3	グリ－ンベレ－（宝箱怪）
4	パイングミ

Check Point

1. 在驻地开始自由活动后的杂谈“悪い考え”中选择“あの人形は高く売れそうだとか”可以提升イネス与ベリル的ソ－マリンク。逃离驻地后的杂谈“コハクが心配”中选择“イネスが一緒だし、心配ないよ”可以提升ベリル与全员、シング与ヒスイ的ソ－マリンク。
2. 进入ド－ズモア里街道后，与行商人对话获得“パラライボトル”；与シンディ对话获得服装饰品“メガネ”。
3. 中途クンツァイト加入并获得称号“冷彻な机械人”后，杂谈“妹が欲しい”中选择“やっぱり、コハクもかわいかったの？”，可以提升シング与ヒスイ的ソ－マリンク。

帝都艾斯特雷加～帝都地下水道

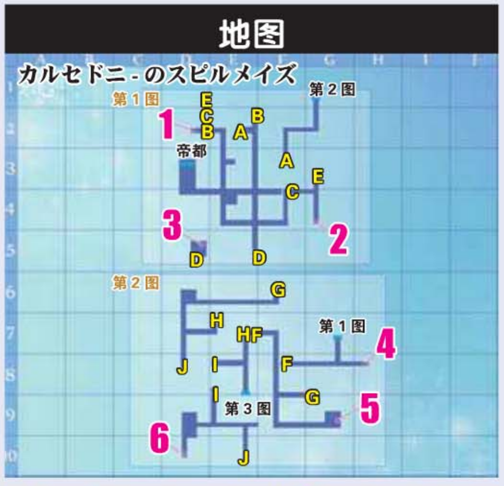
（帝都エストレ－ガ～帝都地下水道）

流程　进入帝都后，**クンツァイト**获得称号“作り物のスピリア”。大段剧情后，调查**カルセドニ－**进行心灵连接，进入**カルセドニ－のスピルメイズ**。进入后**ガラド**获得称号“かけひき上手”。这个迷宫的特点是有单方面传送阵，很容易走半天后被传回原地。第一图回收左上角和右下角的宝箱，然后从D口回收宝箱后，从上方的A口可以进入第二图。第二图的路线比较清晰，没有难点。存档后进入第三图BOSS战，BOSS是**バイロクス**，HP36352，弱地属性，让**ガラド**上场会好打一些。击倒后获得“怒りのスピル－ン”。大段剧情之后前往之前便利屋**ガネット**所在的地方触发剧情，然后前往军部本部入口处发生剧情，自动进入帝都地下水道。

地下水道中央的水位条件装置，第一次在剧情中由**ガラド**弄成斜方向，然后玩家自己往西南方向走到对岸，然后再将其弄回正方向即可离开地下水道。出口处下方有个存档点，存档后离开地下水道就会发生BOSS战。BOSS是**クンツァイト**，HP42052，弱光属性，耐暗属性。他在近身的时候有一套非常伤的连技，因此本战一定要注意回复，HP下了40%就比较危险了。击败他后**ヒスイ**获得称号“学习しない男”，

クンツァイト获得称号“おしかけ护卫”。进入大地图后往东北前进，进入シェヘラ砂漠。

地图





宝箱

カルセドニ－のスピルメイズ	
1	アップルグミ ×2
2	ミックスグミ ×2
3	ハイホ－リィボトル ×2
4	オレンジグミ ×2
5	ライフボトル ×3
6	ポイズンチェック
帝都地下水道	
1	ホ－リィボトル ×2
2	2750ガルド
3	ブル－リボン

Check Point

1. 进行心灵连接前，在宿屋住宿可以提升シング与ヒスイ、クンツァイト与ガラド的ソーマリンク；调查左边军部区域桥上的稻草人厨师帽，可以获得“ステーキのレシピ”。
2. 寻找ガネット前，杂谈“手配书の内容”中选择“じゃあ、ベリルが读んでよ”，可以提升コハク与イネス、コハク与ベリル、イネス与ベリル的ソーマリンク。
3. 离开地下水道后，杂谈“结晶人の特性”中选择“エメラルドの发なんだよね？”，可以提升イネス与クンツァイト的ソーマリンク；杂谈“コハク、怒る”中选择“理由を闻いてみる”，可以提升コハク与ヒスイ的ソーマリンク。
4. 大地图シェヘラ砂漠南边的休憩小屋中有一个“ナムコイン”。

谢赫拉砂漠

（シェヘラ砂漠）

流程 进入シェヘラ砂漠后第二图发生剧情，シング与コハク单独行动。进入第三图后コハク离队，シング单独行动。进入第四图后发生剧情，コハク归队。途中灰色的仙人掌用蓝色的“エナジーブロウ”破坏可以获得道具。第五图存档后即将面对BOSS战，同伴们也在此时合流。BOSS是サンドワーム，HP48870，弱水属性，耐地属性。本战难度不高，只要贴住BOSS打，小心它的愤怒反击就行。离开シェヘラ砂漠后向北前往桥上圣都プランスール。

地图



宝箱	
シェヘラ砂漠	
1	オレンジリボン
2	パイングミ
3	スト－ンチャ－ム
4	スト－ンボトル ×3
5	ブリガンディ
6	ナムコイン
7	ライフボトル ×3
8	ナムコイン
9	パイングミ ※
10	リキュ－ルボトル ×2※
11	トリ－ト ※
12	レモングミ ※

※9～12 需要先击倒流沙里的沙虫才能获得。

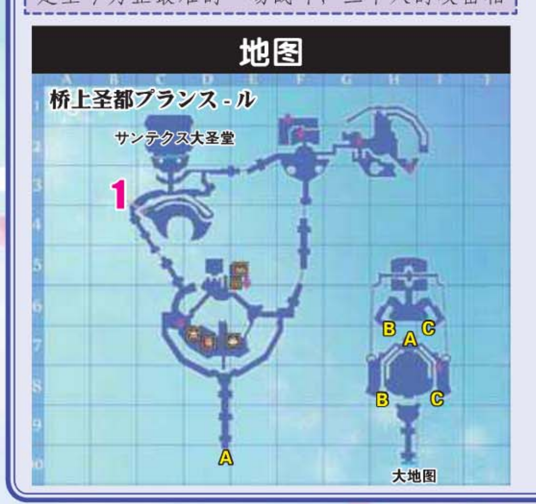
Check Point 1. 沙漠里石化系敌人很多，一定要准备好石化解除药和防御饰品。与行商人对话可以获得“スト－ンボトル”。
2. 进入沙漠后的杂谈“遭难 1”中选择“正确な情报を、もっと教えてよ！”可以提升ヒスイ与クンツァイト的ソーマリンク；杂谈“遭难 2”中选择“别に、いいんじゃないかな？”可以提升イネス与ベリル的ソーマリンク；到达出口绿洲处后，杂谈“ステキ机能”中选择“やってもらいなよ！”可以提升コハク与クンツァイト的ソーマリンク。
3. 到达出口绿洲处后，调查绿洲选择“水浴びをする”，可以提升女性角色的ソーマリンク；与下方的厨师帽对话可以获得“野菜炒めのレシピ”；与冒险家对话，进行心灵连接，然后回到第四图（有很多灰色仙人掌的图），用ソサーラーリング 2 击破左下角水池上方的岩石顺路上去，然后调查左侧的动物遗骨就会出现宝箱，输入密码“AIFREAD”即可获得“スト－ンチェック”。
4. 进入桥上圣都プランスール之前，其东南方向树丛后面有地图道具“ナムコイン”。

桥上圣都普兰斯路～桑特克斯大圣堂～桥上圣都普兰斯路
（桥上圣都プランスール～サンテクス大圣堂～桥上圣都プランスール）

流程 サンテクス大圣堂的攻略方法是收集“赤”、“绿”、“黄”、“青”四种颜色的“羽クジラの雕像”，然后按照以上顺序镶嵌在底层北部管风琴上，就能打开 BOSS 房间的门。左右两侧的区域则通过不断调整开关切换开启关闭的栅栏来前进，总体来说难度不高。存档点之后就是 BOSS 战，BOSS 是カルセドニ－、ペリドット和バイロクス三人小队，カルセドニ－HP21882，耐光属性，弱暗属性；ペリドット HP15193，耐火属性，弱水属性；バイロクス HP21751，弱地属性。这一战毫无疑问是至今为止最难的一场战斗，三个人的攻击相辅相成不说，カルセドニ－在心灵疾驱状态下还能使用秘奥义秒杀我方角色，因此一定要先行解决其余两人，不要吝啬回复道具。建议先从体力最少的ペリドット下手。战斗结束后获得“梦のスピル－ン”。

之后全员来到圣都大门处发生剧情，全员ソーマリンク大幅提升，再前往孤儿院门前发生强制战斗。战斗结束后前往大圣堂下方的海滩发生剧情。然后与孤儿院门前的孩子们对话，逃出圣都。カルセドニ－加入队伍，心灵槽最大等级上升至 3，全员习得秘奥义。之后往西边前往西マ－キス港。

地图





宝箱

桥上圣都プランスール	
1	ナムコイン
サンテクス大圣堂	
1	レモングミ×2
2	ホーリイボトル×3
3	ホワイトリボン
4	カモミール
5	3100ガルド
6	4400ガルド
7	マインドリング
8	ホーリイシンボル
9	ナムコイン
10	ライフボトル×3

Check Point 1. 进入圣都后，杂谈“本当のウソ”中选择“イネスは平气なの？”可以提升シング与イネス的ソーマリンク；在门口盘问剧情发生的图中，通过螺旋阶梯走到最高层的桥上，可以看到コハク和ベリル的小剧情；与防具店左侧的老婆婆对话，可以获得“マインドリング”；与老婆婆左侧的八百屋对话获得“ニンジン”；调查东北角尽头的咖啡杯厨师帽，可以获得“大根とイカの煮物のレシピ”。

2. 军部袭击剧情发生后，杂谈“歪む世界”中，选择“イネスにたずねる”可以提升イネス与全员的ソーマリンク，选择“クンツァイトにたずねる”可以提升クンツァイト与シング的ソーマリンク。在宿屋2楼与老医师对话可以获得“レモングミ”；与孤儿院前的ペリドット对话可以获得“ホーリィボトル”。

3. 逃离圣都后，杂谈“心强い”中选择“水くさいこと言うなよ！”可以提升シング与カルセドニー的ソーマリンク。往东边走到尽头可以获得地图道具“イチゴ”×5；圣都西北方向的高低后面可以获得地图道具“ナムコイン”。

西马齐斯港～南盆狄罗库港～交易之街亨泽拉

（西マーキス港～南ペンデローク港～交易の街ヘンゼラ）

流程 进入西マーキス港，靠近船以后发生剧情，コハク与イネス暂时离队。与上方仓库中的NPC对话，然后再靠近船就会发生强制二连战，后一场是对イネス的BOSS战，イネスHP44000，耐水属性，弱雷属性。本战不算难打，惟一要注意イネス心灵疾驱状态下的秘奥义，包括本战以后面对有秘奥义的BOSS，最好都在其发动心灵疾驱后，将所有队员设定为防守作战，并且一直保持远距离。战后イネス归队，并获得称号“特务部队少佐”和“ソーマリンカー”。与船长对话搭船。

到达南ペンデローク港后直接前往交易の街ヘンゼラ，在チエン大人的办公室前发生剧情，然后回到南ペンデローク港，在港口发生剧情，获得“船の权利书”。与船长对话后出航前往リグナトル驻屯地，剧情后ガラド获得称号“信じるオッサン”。

地图

宝箱

西マーキス港	
1	ナムコイン
2	マグロ ×3

Check Point 1. 进入西マーキス港后，与左上角仓库旁边的女性对话，在取石游戏中获胜，ベリル获得称号“石取りマスター”（制造出轮到对方抓取时，石头剩下4的倍数+1的情况，然后将对方与自己一轮的抓取数总和控制为4就能轻易获胜）。

2. 到达南ペンデローク港后，杂谈“いい目になった”中随意选择都能提升ガラド与全员、シング与イネス的ソーマリンク；杂谈“イネスと一绪”中选择“うん、ちょっとだけ”可以提升シング与イネス的ソーマリンク；坐船前往西オールドマイン港，与中央的ヤング船员对话可以获得“セージ”。

3. 再次回到交易の街ヘンゼラ后，之前两个交

换道具的NPC处可以交换道具了。其中用“地念石”可以换取到将武器属性改变为地属性的饰品“アースバッジ”；与仓库左侧的NPC对话可以获得“ライフボトル”；调查两个仓库右下角的仙人掌厨师帽，可以获得“チョコバナナクレープのレシピ”。

利古纳特鲁驻地

（リグナトル駐屯地）

流程 一开始记得回收驻地上层的三个宝箱，再正式开始特务侧迷宫的探险。第二图绿色基地内的上下岔道直接走下面，然后从第三图往下的山洞进去才是正确的路，中途的蓝色晶石用**ソサーラーリング**Ⅰ射击就会出现通路。中途会出现剧情，强制来到**ラピス**的房间。对**ラピス**进行心灵连接后出现剧情，离开房间继续探索迷宫。前进至流动道具店的地方，往上进入小房间发生强制战斗，之后琥珀回归队伍。进入下方的广场，首先调查中央偏上的控制台开启安全装置，然后调查最下方的控制台开启能量注入装置，接着按照地图所示位置，用**ソサーラーリング**Ⅰ射击所有的能量注入装置即可解除安全装置了。

存档全回复，进入中央房间后是BOSS战。BOSS是シルバ，HP56995，弱水、光属性，耐暗属性。他的攻击带有麻痹效果，建议战前给出战人员全体配备防止麻痹的饰品。**シルバ**虽然攻击力不算高，但他的钢体很硬，近身连击也要打很长一段时间，因此一旦被摸到，建议用Ⅰ级的心灵疾驱逃离。击破后获得“**爱のスピルーン**”，琥珀获得称号“**感情を取り戻した少女**”。

地图







宝箱

リグナトル駐屯地（第二次）	
1	ミックスグミ×3
2	スペシフィック
3	レッドセボリー（宝箱怪）
4	レモングミ×2
5	グリーンリボン
6	ローレル
7	ウィザードハット
8	オレンジグミ×3
9	ライフボトル×2
10	ミラクルグミ
11	暗念石
12	サフラン
13	レモングミ×2
14	トリート
15	エリクシール
16	3000ガルド

Check Point 侵入驻地后，杂谈“ケタ违い”中选择“カルセドニーも知らなかつたのか？”可以提升カルセドニー与全员的ソーマリンク；选择“じゃあ、知ってることは、なに？”可以提升イネス与カルセドニー的ソーマリンク。遇到ラピス后，杂谈“ガラドの过去”中选择任意一项都会提升ガラド与全员的ソサーラーリング。



机械结晶城桑德里昂～亨泽拉海岸

（机械结晶城サンドリオン～ヘンゼラ海岸）

流程 大段剧情后玩家有一点整备时间，从左侧的道具店和防具店整备装备，然后往下走，在绿色存档点回复下，就要开始BOSS战。BOSS是インカローズ，HP54392，弱光属性，耐暗属性。由于她本质上是个法师型角色，因此只要近身压制基本上就没有难度。战后大段剧情，シング获得称号“用済みの器”。之后强行移动到ヘンゼラ海岸，コハク、イネス和カルセドニー脱队，离开海岸时有一场杂兵战。战后前往交易の街ヘンゼラ。

Check Point ヘンゼラ海岸有一个箱子，等到イネス归队时才能打开。

交易之街亨泽拉～南盆狄罗库港～塞米纳比茨港

（交易の街ヘンゼラ～南ペンデローク港～セミナビッツ港）

流程 进入交易の街ヘンゼラ后发生剧情，之后前往南ペンデローク港，搭船前往セミナビッツ港。出港后往东北前进，前往雾の村レーブ。

地图



宝箱

セミナビッツ港	
1	ナムコイン
2	サバ×3

Check Point 1. 离开交易の街ヘンゼラ前，与イネス对话可以获得“スペシフィック”；杂谈“元气出せって！”中选择“一发、ぶん殴ってくれ！”可以提升ヒスイ与全员的ソーマリンク；杂谈“ホントは……”中选择“イネスと一绪にいたかつたの？”可以提升ガラド与全员的ソーマリンク。

2. 离开セミナビッツ港以后踏上新的大陆，这里的敌人攻击带毒和麻痹的异常状态，先做好对策。

3. 离开セミナビッツ港后先往东走到尽头，可以回收地图道具“ナムコイン”。

雾之村雷布

（霧の村レ－ブ）

流程 进入霧の村レ－ブ后，进入宿屋发生剧情，**カルセドニ**一归队，并获得称号“虫嫌い”。前往诊疗所发生剧情，然后去村子西北边的小屋，对老人**ジル**进行心灵连接，进入他的心灵迷宫。

ジルコニアのスピルメイズ第一图有很多传送阵，不过令人欣慰的是没有复杂的循环，只要肯尝试就没问题，大家可以参照地图攻略。第二、三图有很多单方面的强制传送阵，第一次踩过去启动，第二次踩过去就会被强制传送到固定地点，不过也仅仅只是让玩家多走很多路而已，没有多少实际性危害。最深处没有BOSS，只有一场杂兵战，非常简单。

大段剧情后**シング**与**コハク**、**シング**与全员的**ソ－マリンク**大幅提升，**シング**获得称号“大地、踏みしめて！”，琥珀获得称号“手と手、つなげて”，心灵槽最大等级上升至4，心灵构筑等级也再次提升。回到**セミナビッツ**港与船长对话搭船，剧情后**ヒスイ**获得称号“见届け人”，强制进入南ペンデロ－ク港，与イネス和リチア合流。

宝箱

霧の村レ－ブ	
1	5300 ガルド
2	ライフボトル ×2
3	ナムコイン

ジルコニアのスピルメイズ	
1	パイングミ ×2
2	6600 ガルド
3	デモンズキャップ
4	レモングミ
5	ピヨノン
6	4200 ガルド
7	グレ－プグミ
8	レッドラベンダ－
9	シルバ－メイル
10	ハイダ－クボトル
11	4900 ガルド

地图

霧の村レ－ブ

3

2

1

大地图



Check Point

1. 来到霧の村レ－ブ后，与村口的小男孩对话可以获得“ハイダ－クボトル”；调查宿屋前的小狗，可以获得“ナムコイン”；在女仆的左上角，调查罐子厨师帽，可以获得“シ－フ－ドパスタのレシピ”。

2. 探索心灵迷宫结束后，杂谈“どうなることかと”中选择“迷ったりしないよ！”可以提升カルセドニ－与全员、ガラド与全员的ソ－マリンク，选择“コハクが一绪だから大丈夫さ！”可以提升カルセドニ－与ガラド的ソ－マリンク；杂谈“动くカルセドニ－”中选择“やっぱり、仓库扫除がお似合いだよ”可以提升シング与ヒスイ的ソ－マリンク，选择“うん、接客は难しいと思うよ”可以提升カルセドニ－与ヒスイ的ソ－マリンク。

3. 离开霧の村レ－ブ前完成这里的支线任务：与道具店前的女性对话可以接到支线任务“雾狐”，前往村子南边的レ－ブの森发生剧情，获得“霧狐の尻尾”，之后回村子向女性汇报完成任务（“霧狐の尻尾”在交易の街ヘンゼラ可以向バッジおばさん交换到饰品“フォックステイル”）；进入宿屋，靠近柜台上方装饰的面具处发生剧情，然后与酒场主人对话，连续帮忙三次可以获得“战いの假面”、“喜びの假面”和“迷いの假面”，ベリル获得称号“かぶり物コレクタ－”。此时先离开宿屋一次，然后再次进入与酒场主人对话，可以获得防具“骸骨の假面”。

南盆狄罗库港～南奥尔多玛因港

（南ペンデローク港～南オールドマイン港）

流程 离开南ペンデローク港发生剧情，之后カルセドニー离队，强制进入南オールドマイン港。接下来直走帝都エストレーガ。

地图



宝箱

南オ－ルドマイン港	
1	ナムコイン
2	サ－モン×3

Check Point 1. 与イネス和リチア合流后，杂谈“切れない绊”中选择“ガラドとも绊は生まれるかな？”可以大幅提升ガラド与全员的ソーマリンク；カルセドニー离队后，杂谈“カルセドニーのヤツ”中选择“违うよ。オレ、嬉しいんだ”可以提升ガラド与全员的ソーマリンク。

2. 到达南オールドマイン港后，可以先处理一些支线任务：与船长サンゴ对话获得“ハイホーリィボトル”；乘船回到南ペンデローク港，然后前往ヘンゼラ海岸调查左侧箱子，获得服装“特务部队衣装”和服装饰品“特务兵の假面”；前往交易の街ヘンゼラ，靠近チェン大人的屋敷发生剧情，然后从南ペンデローク港搭船前往东オールドマイン港，在东オールドマイン港与中央船员对话，给他“魔兽の爪”×10，可以获得“ナムコイン”。接着前往娱乐都市ユーライオ。娱乐都市ユーライオ中与コハク乘坐观览车和咖啡杯有新剧情，提升シング与コハク的ソーマリンク，然后前往飞行船搭乘场与アーメス对话，之后强制回到交易の街ヘンゼラ，对エカイユ进行心灵连接，然后获得“エリクシール”；在南ペンデローク港与中央船员对话，选择“いいえ”，然后前往川沿いの街キュノス与租船店的不良中年对话，搭乘鸭子小船后逆着水流前进（按住×键可以加快移动），来到钟乳洞的东北方向深处的小岛上，上岸调查鸟巢会进行强制三连战，战斗结束后获得“不死鸟の焰尾”；与川沿いの街キュノス左侧的绘本少女对话，获得“ピーチグミ”；前往交易の街ヘンゼラ，可以用“不死鸟の焰尾”向バッジおばさん交换到饰品“フェニックスリング”，用“雾狐の尻尾”向バッジおばさん交换到饰品“フォックステイル”。搭船前往西オールドマイン港然后，进入グース浜，调查紫色宝箱获得服装饰品“にゅーすぼっとくん”。

帝都艾斯特雷加～帝都地下水道～帝都艾斯特雷加

（帝都エストレーガ～帝都地下水道～帝都エストレーガ）

流程 进入帝都后发生剧情，ペリドット同行。前往湖上の都シャルロウ，发生剧情后自动进入帝都地下水道。先走西南方向回收宝箱，中途将水位调节器弄回平行状态，再从东南方向爬梯子直接进入教会アーカム的房间。从教会左侧楼梯顺路前进到顶端发生剧情，カルセドニー归队，シング和カルセドニー获得称号“战友”。接着回到南オールドマイン港，与サンゴ对话，前往北大陆マーキス。

宝箱

帝都地下水道（第二次）	
1	パイングミ ×2
2	ミックスグミ ×2
3	ポイズンチェック

Check Point 1. 与イネス和リチア合流后，杂谈“切れない 1. ペリドット同行后，杂谈“ペリドットって……”中选择“やっぱり、良くないね！”可以提升

コハク与ベリル的ソーマリンク；救出カルセドニー后，杂谈“ねぇ、カル様”中，选择“ラブラブなんだろ？”可以提升イネス与ベリル的ソーマリンク。

2. 救出カルセドニー后，在帝都宿屋连续住宿5次，有5次剧情可以看，并提升コハク与ベリル的ソーマリンク；从西マーキス港前往圣都ブランスール，进入路途中央的森林（秘密基地），第一次会被赶出来，第二次进去后小孩子开出“魔物の羽”×10的条件，收集完毕后第三次进入，打开里面的宝箱可以获得防具“ねこのカチューシャ”；在圣都ブランスール孤儿院所在的区域中央与老爷爷对话，进行心灵连接，シング获得称号“约束を守る者”，シング与コハク、シング与ヒスイ、ヒスイ与コハク的ソーマリンク大幅提升；以ベリル为领队，与孤儿院里的修女对话发生剧情，提升コハク与ベリル的ソーマリンク；前往南大门二楼右侧与小女孩对话，再对上方的老婆婆进行心灵连接，获得报酬“ナムコイン”。

地图



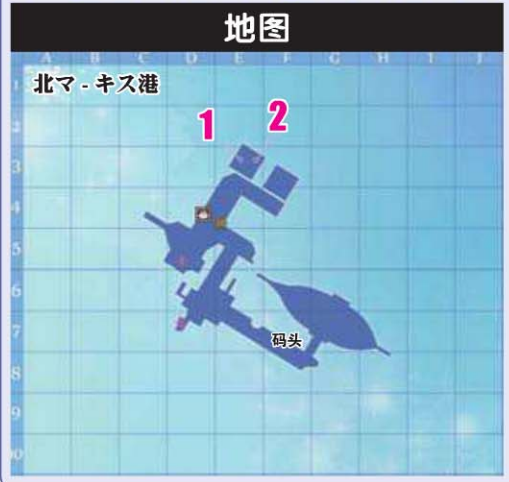
北马齐斯港～雷鸣山布勒梅

（北マーキス港～雷鸣山ブレーメ）

流程 离开北マーキス港后，向东南方向前往雷鸣山ブレーメ。第一图过桥时发生剧情，ヒスイ暂时离队。第二图一开始会有闪电封路无法前进，往右下前进途中有剧情，看到避雷针后将其启动就能通过附近的闪电地区了。来到右上的小屋看到升降机说明，让所有的避雷针被闪电击中变成橙色，就可以将其启动。进入第三图立刻会发生BOSS战，ヒスイ和クンツァイト归队，クンツァイト获得称号“热血守护机士”和“眠り姬の守护机士”。BOSS是クロアセラフ，HP67100，弱暗属性。让シング装备固定武器为暗属性的饰品会轻松很多，而且他的近身攻击伤害也很一般，打起来基本很轻松。BOSS战后コハク离队，离开雷鸣山后往北边走直接进入云上の村ブランジュ。



地图





宝箱

北マ－キス港	
1	ナムコイン
2	エビ ×4

雷鸣山ブレ－メ	
1	6200ガルド
2	雷念石
3	ナムコイン
4	レモングミ ×2
5	パ－プルリボン
6	レジストブレス

Check Point 1.雷鸣山的魔物攻击带衰弱，预先做好防范。下船后的杂谈“かっこいいゴーグル”中选择“いくらぐらいするものなの？”可以提升シング与コハク、シング与イネス、コハク与イネス的ソーマリンク，选择“やっぱり良い物、持たなきゃね”可以提升コハク与イネス的ソーマリンク。

2.北マーキス港左下与连打マスター对话，5秒内连打○键30下以上，シング获得称号“连打マスター”，以后每次胜利获得“ミックスグミ”；与雪人旁的船着场管理人对话获得“ウィークボトル”。

3.离开北マーキス港后向北前进，可以获得地图道具“水念石”；往东南方向前进，在大地图上避难小屋附近可以获得地图道具“ナムコイン”；避难小屋内宝箱有“ナムコイン”；在雷鸣山入口往东南方向沿着山壁走，绕到背后尽头处可以获得地图道具“セージ”。

4.与雷鸣山第一图小屋中的冒险者对话，可以获得“ウィークボトル ×1”；ヒスイ离队后的杂谈“无事を信じて”中选择“リチアと一绪だからね”可以提升コハク与イネス的ソーマリンク；击破BOSS后的杂谈“机械人のクラス”中选择“手が余分にあるじゃないか！”可以大幅提升イネス与クンツァイト的ソーマリンク。

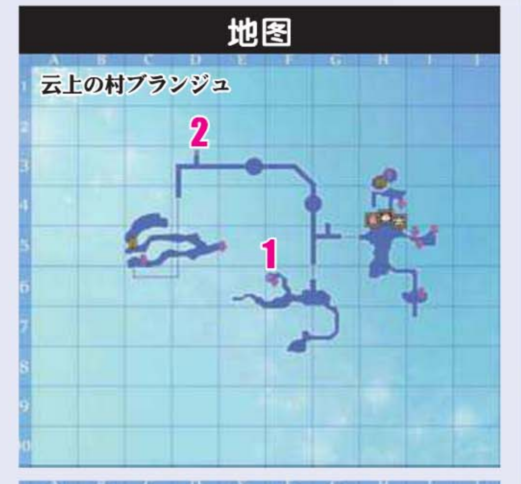
云上之村布兰吉

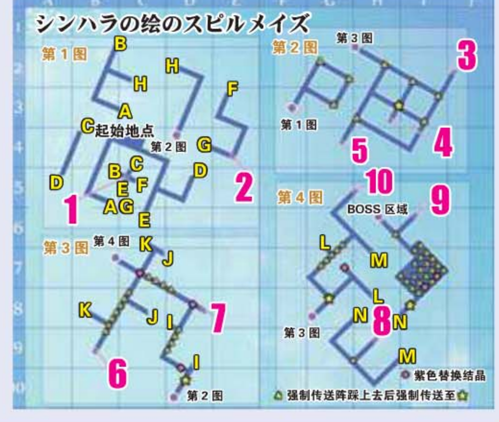
（云上の村ブランジュ）

流程 进入云上の村后发生剧情，之后自由行动，往左侧进入村子西北边山顶发生剧情。之后回到ベリル的家，コハク归队。剧情之后前往山顶寻找ベリル，ベリル归队后，与村子中所有同伴对话，然后与西南边的リチア对话推进剧情。来到ベリル的家，进入1楼的储物室发生剧情，进入シンハラの绘のスピルメイズ。

这个迷宫的特点是在第三图出现的紫色结晶，射击它之后能够将全部强制传送阵的启动和关闭进行替换。回收宝箱的方法是利用几个固有传送阵将路线上的强制传送阵踩成同一种模式之后，再利用紫色结晶将其全部关闭，就能一举回收宝箱。第四图最后的复杂传送阵，要先想办法将通向出口的一条路线全部踩亮，然后由另一条路线来到接入该路线的地方再射击紫色结晶，关闭该路线的传送阵。第五图是BOSS区域，BOSS是ラヴディアンサス，HP80900，弱地属性。这个BOSS虽然看起来其貌不扬，但物理攻击力极高，而且带的杂兵还会使用大范围的上级术和石化攻击，因此建议一开始先歼灭杂兵，最后来围攻BOSS。剧情后コハク获得称号“ベイルの亲友”，ベリル获得称号“コハクの亲友”、“ソーマリンカー”，カルセドニー获得称号“薄情もの”。ベリル与全员的ソーマリンク大幅提升。接下来从村子西边的出口离开，往北前往隐れ里ノークイン。

地图





宝箱	
云上の村ブランジュ	
1	ナムコイン
2	8800 ガルド
シンハラの绘のスピルメイズ	
1	レッドサフラン
2	レモングミ ×2
3	パイングミ ×2
4	5000 ガルド
5	7200 ガルド
6	スト－ンチエック
7	ミックスグミ ×3
8	トリ－ト
9	ル－ンロ－ブ
10	スペシフィック

Check Point

1. 刚进入云上の村后，与リチア对话可以看到小剧情；在ベリル家门前调查云羊厨师帽，获得“エビドリアのレシピ”；调查东边角落的云羊，获得“サフラン”；与东南村口的男性对话，获得“ミラクルグミ”；调查村子西南边宝箱旁的云羊，获得“セボリ－”。云上の村的剧情结束后，回到云上の村，与山顶的大叔对话，获得“レッドラベンダ－”；与山顶的妇人对话，获得“ピ－チグミ”；与东边羊飼い对话，获得“グレ－プグミ”；与羊飼い右侧的云羊对话，获得“ナムコイン”。

2. 云上の村的剧情结束后，离开村子后的杂谈“祖父の思い出”中选择“アラゴ师匠が似てたから”可以提升ベリル与全员的ソ－マリンク，选择“ヘリオさんが似てたから”可以提升クンツァイト与全员的ソ－マリンク。

3. 云上の村的剧情结束后，回到村里处理一下支线：靠近ベリルの家可以接到给黑云羊剃毛的支线，进入中央画有海洋的通道中发生剧情，然后来到西南的区域，对左下角的黑云羊进行心灵连接，可以提升シング与ベリル、コハク与ベリル、ベリル与クンツァイト的ソ－マリンク；在ベリルの家与祖母对话住宿5次，可以大幅提升全员的ソ－マリンク；靠近ベリルの家所在区域的左下角，可以看到クンツァイト取下头盔的剧情，然后回到家里的2楼调查床边的帽子，クンツァイト获得服装“ヘルメットなし”；进入山顶，对アラゴ进行心灵连接，ベリル获得称号“一番弟子”。





4. 在前往隐れ里ノ－クイン之前，先处理一下外界新增大量支线：从北マ－キス港乘船前往セミナビッツ港，来到雾の村レ－ブ，与诊疗所里的テクタ对话，离开一次后再次进入诊疗所与テクタ再次对话，然后前往西北边老人の家，对テクタ进行心灵连接，强制杂兵战后，シング习得特技“思刃金刚波”，获得称号“传承者”和灵武“テクタの杖”（术攻极高，获得后可以考虑让シング转型用属性技）；从东オ－ルドマイン港前往娱乐都市ユ－ライオ，与宿屋里右上角的NPC对话，然后前往湖上の都シャルロウ，在中央右侧的图书馆前发生剧情，获得“童话集”，回到娱乐都市ユ－ライオ交给该NPC，获得3000G，然后重新进入宿屋，再与其对话可以出演戏剧，获得服装“コハクずきん”，以及カルセドニ－的称号“存在感のない男”，提升全员的ソ－マリンク；在湖上の都シャルロウ中央右侧的教会的忏悔室中，不断切换领队进去忏悔，全部忏悔完毕后神父会愤怒，最后再次进入忏悔室获得服装饰品“クロ”；从南ペンデロ－ク港回到交易の街ヘンゼラ，与チェン大人屋敷前的老妇人对话后コハク与ヒスイ的ソ－マリンク大幅提升；前往シ－ブル村，往北边走发生强制战斗，战斗获得饰品“トパ－ズ”和贵重品“スメルイカのスルメ”，コハク获得称号“イカ好き”；在家里睡觉后，全员ソ－マリンク大幅提升；与小猪对话后获得饰品“サ－ドニクス”；靠近森林里的祠堂发生剧情，シング、ベリル、カルセドニ－和ガラド与全员的ソ－マリンク提升。

5. 从云上の村西面出口离开后立刻向北边看，可以看到下层有地图道具“スペシフィック”；隐れ里ノ－クイン面前的地图道具是“ナムコイン”；正对云上の村东北边的上层尽头有地图道具“トリ－ト”。

心灵传说R

隐之里诺库茵～人工思念桑德里昂核心～隐之里诺库茵

（隐れ里ノークイン～人工思念サンドリオンコア～隐れ里ノークイン）

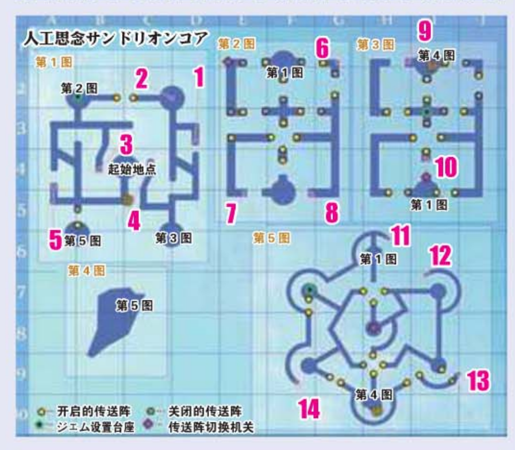
流程 进入村子后发生剧情，**イネス**获得称号“**プニプニのタプタプ**”。走到村子北边尽头，剧情后靠近思念石，获得贵重品“思念锭”，然后与**リチア**对话即可进入人工思念**サンドリオンコア**。

进入迷宫一开始获得“**ソーサラーリング3**”，从传送阵来到第二图，就要用到它发射的绿色光圈来启动新的传送阵。注意只有地面发亮，表示开启的传送阵才能进行传送，也就是有一方通行的可能性，在回收宝箱时要注意。另外在第二图的左上角有机关，调查后可以调换部分传送阵的开启和关闭状态，将其开启才可以回收左下角的宝箱。第二图在北边击倒可以看见的小BOSS，获得“**リンクジエムS**”，将其设置在第一图左上角的台座上就可以继续前进进入第三图了。第三图中央的宝箱要等击倒了左上角的小BOSS才能回收得到，击倒该小BOSS后获得第二个“**リンクジエムS**”，可以设置在第三图中央的台座上，打开通向第四图的道路。第四图看完剧情后直接进入第五图，第五图的小BOSS在右下角，击破后获得第三个“**リンクジエムS**”，可以设置在第五图左上角的台座上。从传送阵回到第一图，靠近入口时会发生BOSS战，BOSS是**ストリーガウ**，HP93020，弱水属性。他的近身攻击力很高，但攻击并不频繁，而且缺乏远程进攻手段，只要注意回复，打起来非常轻松。

剧情之后回到隐**れ**里**ノークイン**，**イネス**获得称号“**スピルーンチエイサー**”。往下走进入居民区有两场强制战斗，难度都不高。战后**コハク**和**ヒスイ**获得称号“**ハーツサクセサー**”，**ヒスイ**、**クンツアイト**、**カルセドニー**和**ガラド**获得称号“**ソーマリンカー**”，全员的**ソーマリンク**大幅提升。接下来要前往帝都**エストレーガ**，离开村子后往西边走可以快速回到北**マーキス**港。

地图

隐れ里ノ-クイン



宝箱

隐れ里ノ-クイン	
1	ナムコイン
2	キノコ×15
人工思念サンドリオンコア	
1	スペシフィック
2	ピ-チグミ
3	パイングミ×2
4	パナシ-アボトル×3
5	レモングミ×3
6	ライフボトル×3
7	7000ガルド
8	グレ-プグミ
9	ミラクルグミ
10	リフレックス
11	ミラクルグミ
12	トリ-ト
13	9000ガルド
14	レモングミ×3

Check Point

1. 集会所爆炸后，杂谈“孤独なリチア”中选择“孤独なんかじゃないさ！”可以提升コハク与ベリル的ソーマリンク；杂谈“从者の苦劳”中选择“その气持ち、わかるかも”可以提升ヒスイ与クンツアイト的ソーマリンク；杂谈“リチアへのお礼”中选择“お礼を言わなきゃね！”可以提升シング与ヒスイ的ソーマリンク。
2. 调查集会所出口的井口下方的小女孩旁边的雪人厨师帽，可以获得“みそおでんのレシピ”；

在里长の家与小孩子对话，获得“ミラクルグミ”。
3. 黑之月变化的剧情结束后，与村口的男性对话获得“ナムコイン”；与蘑菇房间里的小女孩对话获得“レッドサフラン”；与旁边上层的男性对话获得“リート”；与冰窖里的老人ナベジィ对话，要求收集三种火锅的食材：将村子深处巨大思念石右侧的“女王茸”交给老人即可完成“雪の女王ナベ”，将之前任务完成获得的“スメルイカのスルメ”交给老人即可完成“イカミソナベ”，最后“魔物ナベ ”需要的食材为“百年バイソンのひづめ”（バメル火山的ブレイズボア掉落）、“ブリッド・ビーの蜂蜜”（シーブル村周边出现的ブリッド・ビー掉落）、“铁龟アーケロンの甲罗”（云上の村ブランジュ周边出现的アーケロン掉落）和“古代鱼のヒレ”（海上东北边小岛上出现的ナーガ掉落）。最后一个食材要等飞行灵武完成后才能获得，全部完成后クンツァイト获得称号“ナベフレンド”，获得灵武“ジャック式・锅奉行”；从东オールドマイン港前往娱乐都市ユーライオ，与斗技场右上角的男性对话，然后以ソサーラーリング3射击他，可以获得饰品“ブルータリスマン”；咖啡杯游乐场处邀请カルセドニー和クンツァイト可以提升他们的ソーマリンク；观览车处邀请クンツァイト两次可以提升クンツァイト与シング的ソーマリンク，邀请ヒスイ和ガラド可以提升他们与シング的ソーマリンク。

帝都艾斯特雷加～马库斯城～帝都艾斯特雷加

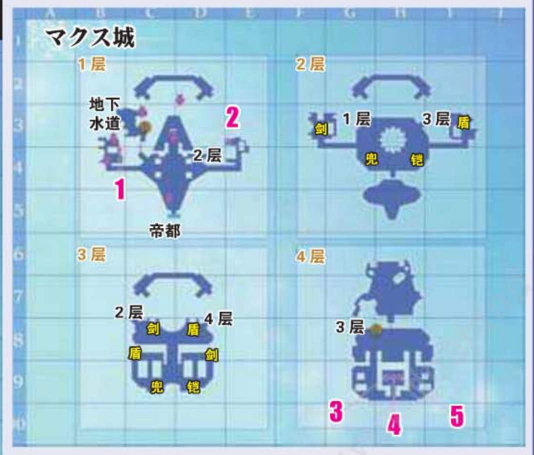
（帝都エストレーガ～マクス城～帝都エストレーガ）

流程 帝都内也会遇敌，进入之前做好准备。来到街道最北边的**マクス**城城门处，获得“**マクス**城**への**键”。进入地下水道，从左上的梯子处可以进入**マクス**城（开启左下角和左上角的机关，可以让几张图相通，方便玩家回收错过的宝箱）。强烈建议进入之前，在梯子旁边的商人处购买防止封印的首饰和药品，因为城内的敌人会散布“封印”的异常状态，非常危险。

マクス城第一层没什么难点，第二层要按照剑（左）、盾（右）、铠（右下）、兜（左下）的顺序用**ソーサラーリング**1射击球体，就能开启栅栏。第三层先在右下角的书柜上调查，可以获得“禁じられた历史书”，用以完成之前湖上**の**都**シャルロウ**的支线。接着射击中央的狮子喷水池，再射击左上和右侧的剑之球体就能开启栅栏。进入第四层后先别急着往右走，存档后往下走回收宝箱先。靠近门口的魔物发生BOSS战，BOSS是**ロンリヴェロニカ**，HP117500，耐暗属性，弱光属性。它的近身攻击力比较高，钢体值也很大，建议辛格在前面以心灵疾驱的第一阶段一直顶住，法师则负责光属性魔法破防，以及回复。BOSS战后剧情，**カルセドニー**获得称号“皇女を支えし骑士”。演说剧情结束后，心灵构筑限界等级提升，获得“绯眼石**のペンダント**”，**カルセドニー**获得称号“爱を叫んだ骑士”。接下来往西边前往愈しの乡グース。

地图





宝箱	
帝都地下水道（第三次）	
1	レモングミ ×2
マクス城	
1	シールチェック
2	ブラックリボン
3	ルビー（宝箱怪）
4	28500 ガルド
5	マインドブレス

Check Point

1. 获得“マクス城への鍵”后，与小女孩アン对话获得“シールボトル”；与宿屋主人对话获得“ハイホーリィボトル”；在宿屋住宿可以看到リチア相关杂谈。进入地下水道后，杂谈“年下趣味？”中选择“そうだったんだ！？”可以提升ベリル与クンツァイト的ソーマリンク。

2. 进入マクス城后，立刻与存档点上方的士兵对话，获得“シールボトル”；マクス城攻略完毕后，第一层与入口处的结晶骑士对话获得“レッドベルベーヌ”；第一层与左侧房间的女性士兵对话获得“スペシフィック”，与上方男性士兵对话获得“ナムコイン”；与王座背后房间的女仆对话获得“グレープグミ”。

3. マクス城攻略完毕后，与城门前左侧的女性士兵对话获得“エリクシール”；进入西边的军本部区域，与本部门口左侧的士兵对话获得“ミラクルグミ”；与本部前台左侧的女性士兵对话获得“ピーチグミ”；牢房里的宝箱可以获得“タマネギ”×3、“ミルク”×4；调查第三间牢房里的海报，获得贵重品“罪人のポスター”。往东边前进可以看到アン一家，对话后对アン进行心灵连接，获得饰品“アンのマフラー”，クンツァイト获得称号“修罗场のアシュラ”；进入教会区域，区域入口处调查戴着厨师帽的士兵，获得“ローストチキンのレシピ”；与教会前的老信者对话获得“リキュールボトル”；与教会第一层左上角亚卡姆房间中的结晶骑士对话，给他“黒き月の欠片”×10，可以获得“ナムコイン”。

4. 离开帝都后支线大量追加，虽然等到完成バメル火山攻略，得到飞行灵武后再去统一完成更有效率，但有几个还是得先去完成：娱乐都市ユーライオ中，邀请カルセドニー乘坐观览车两次，可以提升他与全员的ソーマリンク，再邀请他乘坐咖啡杯会有剧情；前往隠れ里ノークイン，在里长の家与カイア对话住宿后有打雪仗剧情，全员ソーマリンク大幅提升；往西边前往愈しの乡グース的途中路过坑道，第三图有强制战斗，战后大幅提升全员的ソーマリンク。

治愈之乡古斯～巴梅尔火山～治愈之乡古斯

（愈しの乡グース～バメル火山～愈しの乡グース）

流程 进入后移动至温泉前发生剧情，然后来到西边精灵之泉，有与**インカローズ**的战斗剧情。剧情后离开愈しの乡グース，往北边进入**バメル**火山。

バメル火山第三图的结晶柱用**ソサーラーリング**2可以击倒变成通路，调查下方紫色的结晶可以让部分结晶柱恢复原样，调查中央的绿色结晶则可以回到紫色结晶处。回收4个宝箱后复原结晶柱，先射击1号柱，再射击2号柱，然后在A点向上射击7号柱，接着射击3号柱，最后在B点射击6号柱即可通过。第五图射击上方的两块岩石可以开启通路。第六图发生剧情，**カルセドニー**离队，顺路进入第七图中央发生剧情，操控**カルセドニー**进行BOSS战，BOSS是**インカローズ**×2，HP25000，弱光属性，耐暗属性，没有用过**カルセドニー**的话，事前要好好调整一番，以光属性思念技为主轴攻击，装备抗暗的首饰。本战只要击倒其中一个就算胜利，可以用心灵疾驱抗住攻击死命攻击一个人，又或是装上中断咏唱后还能持续咏唱的技能和加快移动速度的技能满场跑，伺机用上级光思念术进行攻击。

接下来**カルセドニー**归队，继续进行BOSS战。BOSS是**ヴォルガジョーズ**（炼狱龙），HP158400，弱水属性，耐火属性。本战强烈建议全员装备耐火属性的首饰，BOSS的攻击是火属性，攻击力超高，而且有前方大范围的一个攻击技，命中后几乎拥有一击必杀的威力。不过这个BOSS的弱点是行动速度不快，可以让**シング**吸引它的注意力，以**ベリル**的上级水属性思念术来输出和破防，破防后再进行输出。同时要小心它的愤怒反击，虽然伤害不算高，但发动比较快。战后获得“**フレアホーン**”，剧情后**カルセドニー**获得称号“绊の翼”。

之后カルセドニ－暂时离队，进入温泉与柜台掌柜对话后发生温泉剧情，カルセドニ－归队。离开村子，乘上大型飞行灵武，往西北边（地图中央部分）前进接触羽くじら可以突入サンドリオン。

地图



Check Point

1. 救助村长后，杂谈“ジイちゃんの仇”中任意选择均可提升カルセドニ－与全员的ソ－マリンク；杂谈“豪腕イネス”中选择“あの胸が‘妖しい’！”可以提升ベリル与クンツァイト的ソ－マリンク；杂谈“派阀抗争”中任意选择均可提升シング与クンツァイト的ソ－マリンク。与村口的男性对话获得“レッドセ－ジ”；调查女仆下方的画板厨师帽，获得“カレ－锅のレシピ”。火山攻略结束后，与温泉旁的のぞき少年对话获得“グレ－プグミ”；与右上角的サ－シャ对话获得“ナムコイン”；再次进入男温泉，可以提升コハク、イネス和ベリル相互之间的ソ－マリンク。

2. 获得大型飞行灵武后，可以集中处理大量支线（注意千万不要撞上地图中央的サンドリオン），以下按照触发地点进行排列：

湖上の都シャルロウ

将“禁じられた历史书”交给第二图的书物屋店员，可以获得“ナムコイン”，イネス获得称号“传说の社长！？”；前往左上スミソナ的工作室发生剧情，コハク与ベリル的ソ－マリンク提升。

秘密基地

进入后有一场强制战斗，战后获得“ナムコイン”。

桥上圣都プランス－ル

与北门的附近的老爷爷对话可以看到后续内容；进入大圣堂，然后离开往南走发生剧情，シング与ヒスイ获得服装“结晶骑士”。

シエヘラ砂漠

前往北边出口的绿洲处，调查倒在地上的冒险家，进行心灵连接，杂兵战后剧情，然后前往南ペンデロ－ク港，与船长サンゴ对话前往虹の海域，剧情后强制杂兵战，获得“グレ－プグミ”、“サバみそパスタのレシピ”、“ナムコイン”和コハク的灵武“海鲜！ニジュ・ポ－ン”。

隐れ里ノ－クイン

前往里长の家，与シ－ラ对话，对其进行心灵连接，获得“マ－ボ－カレ－のレシピ”，コハク与ヒスイ的ソ－マリンク大幅提升。

云上の村ブランジュ

与ベリル家里的祖母对话，获得“ピ－チパイのレシピ”。

リグナトル驻屯地

进入后大门的右侧有宝箱，获得“ライフボトル”×3。

静かな渔村シ－ブル

进入シングの家中发生剧情，获得“アクティブタの角煮のレシピ”。

川沿いの街キュノス

靠近右侧的ユ－クレス，剧情后进入天文学者の家，获得“クリ－ムシチュ－のレシピ”。

帝都エストレ－ガ

进入左侧军本部发生剧情，对グロシュラ－进行心灵连接，然后回答“斧”，获得饰品“骑士の证”，ガラド获得称号“付き合う者”；前往宿屋与2楼的男性对话，选择“はい”，强制战斗后获得“ナムコイン”；进入教会发生剧情，然后进入左上角ア－カム的房间，对其进行心灵连接，强制战斗后ヒスイ获得称号“ザ・小じゅうと”，全员ソ－マリンク大幅提升；上一个事件完成后，再次进入ア－カム的房间，调查桌上的礼物，カルセドニ－获得服装“ノ－ブルボ－イ”。

洞窟の入り江

位于勇者の塔北边的大型孤岛，东侧的沙滩上。进入后发生剧情，全员获得泳装；沙滩往右走有个洞窟，前进方法可以在各个港口打听到，如下记载：“ナムコイン”（前→右→前→右），“キャプテンハット”（前→左→前→右），“みそプリンのレシピ”（前→左→右→右→左→右→左）。

キャッ岛

位于バメル火山北边，海洋上的猫爪型孤岛。进入后发生剧情，回到大地图后会有杂谈，再次进入后与ネコモエ－ル对话，获得服装饰品“ねこみみ”。给ヒスイ装上“ねこみみ”后，将他作为领队再次与ネコモエ－ル对话，获得ヒスイ的灵武“ツインにゃんこ”。

名も无き岛

位于雷鸣山东边的海上孤岛，进入后直接发生BOSS战，BOSS是ラモルロウ，HP114478，弱光属性，耐火属性和暗属性。就是以前黄昏の森带着镰刀的死神形态BOSS的强化版。现在挑战稍微有些难打，但可以尝试一下。基本战术是用シング控制住本体的行动，不许它进行咏唱，连技时注意愤怒状态的攻击。胜利后获得ガラド的灵武“デスティニ－”。

3. 获得大型飞行灵武后，可以收集下大地图上的地图道具，世界地图参见后半的“白金殿堂”栏目。

机械结晶城桑德里昂

（机械结晶城サンドリオン）

流程 接触空中的羽くじら后进入サンドリオン。第一图往下方前进从传送阵进入第二图，第二图左右两侧有推箱子的谜题：左侧将最右边的箱子推进最上方的孔，最左边的箱子推进最下方的孔；右侧将最左边的箱子推进右下的孔，最下边的箱子推进右上的孔。第四图射击中央的结晶可以改变前进方向，向左侧进入第五图，这里有拉动箱子的谜题，最左侧的箱子与最右侧的联动，左侧第二条和右侧第二条联动，以此类推。谜题解法如下：左2向下拉2格，左3向下拉1格，左4向下拉1格。回到第四图，从右侧进入第六图，向上走就是BOSS战。BOSS是凭依ストリ－ガウ，HP116200，弱水属性，耐暗属性。他相比以前多了远程的暗属性螺旋钻头，钢体也硬了不少，但打法跟以前没有太大变化，用シング破防值高的招式不断连携，将其破防后，好让上级水属性思念术能够轻松命中。击倒后获得“ラピスのスピル－ン”。剧情结束后来到结晶界。

地图

机械结晶城サンドリオン（1）

第1图

大地图

第2图

第2图

第3图

推箱子

推箱子

第1图



宝箱

机械结晶城サンドリオン	
1	パイングミ ×2
2	レモングミ ×2
3	ミスリルメイル
4	ライフボトル ×3



结晶都市万达里德尔～希望之塔伽库希德

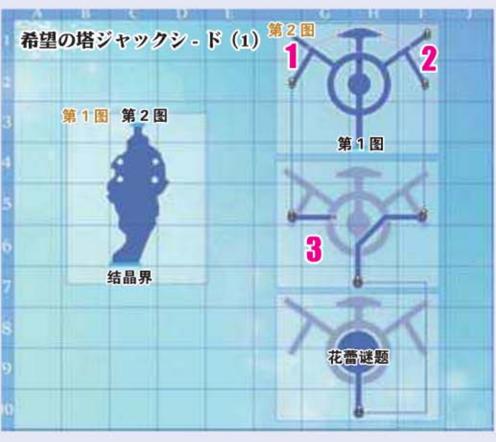
（结晶都市ワンダリデル～希望の塔ジャックシード）

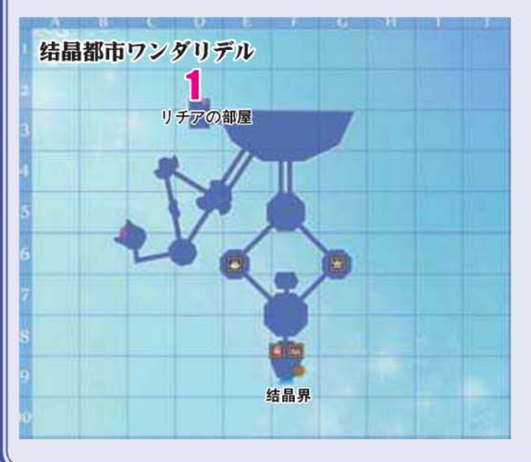
流程 从结晶界向北进入结晶都市**ワンダリデル**，进入西北边**リチアの部屋**，大段剧情后BOSS战，对**クロアセラフ**和**クリノセラフ**。两人的HP都是85000，弱光属性。蓝色的**クリノセラフ**多用魔法攻击，而绿色的**クロアセラフ**多用物理攻击。此战建议先集中攻击蓝色的**クリノセラフ**，只要封住魔法，就能打得比较轻松。战后**クンツアイト**获得称号“**エースを超えし者**”。回到结晶界向西进入希望の塔ジャックシード。

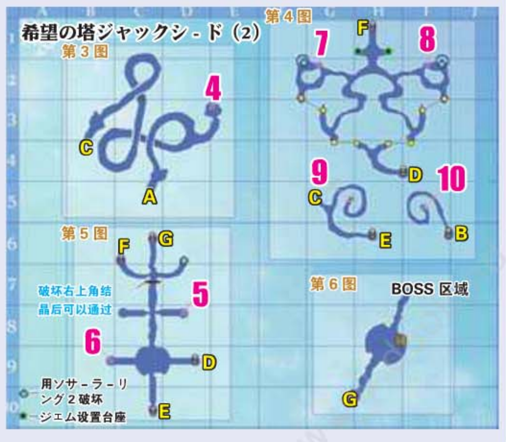
希望の塔ジャックシード第二图的左右方向一开始被结界封锁。从右侧下方以传送阵来到底层，要解除一个花蕾谜题。将左上角的花蕾运送到右下角的泉水处，太阳的格子可以通行，月亮的格子不能通行，中央漂浮的结晶是切换周围8格太阳与月亮图案的装置。谜题的解法如下：首先将左1和左3的结晶变成灰色，将花蕾运送到左4结晶的左上一格处，然后将左3结晶变回橙色，将花蕾运送到左3结晶的右边一格，最后将左4结晶变成灰色即可完成。之后红色结界解除，从第二图左边进入第三图，顺路来到第四图左下部分，通过传送阵进入第五图发生剧情。剧情后回收左右两个宝箱中的“**リンクジェムJ**”，从右下的传送阵回到第四图的上方，将其设置在最北边的台座上。然后通过新开启的小传送阵来到左上角和右上角，用**ソサーラーリング2**射击结晶就能解除结界。进入北边的传送阵可以直接回到第五图，破坏右上角的结晶后解除最后的结界，之后就顺路经过第六图直走BOSS房间了。BOSS是**インカローズ・ILL**，HP160200，弱光属性。她同时具备强力的近身攻击和远程魔法能力，还是推荐用**シング**在近距离吸引她的注意力，防御近身物理攻击时等待远程角色破防，又或是她在攻击其他角色时，用单发高威力的招式快速破防。在她使用心灵疾驱的时候，要注意立刻对全员进行回复，以免被她用上级思念术连携的秘奥义给秒杀掉。将其击破后是大段剧情，之后强制进入观测基地**ラプンツェル**。

地图









宝箱

结晶界	
1	ウィ－クチエック（宝箱怪）
结晶都市ワンダリデル	
1	ナムコイン
希望の塔ジャックシ－ド	
1	光念石
2	トリ－ト
3	レッドサフラン
4	ピ－チグミ
5	リンクジエムＪ
6	リンクジエムＪ
7	クリスタルヘルム
8	エンシエントクロ－ス
9	12200 ガルド
10	クリスタルガ－ド

Check Point 1. 进入结晶界后，杂谈“コハクの足”中选择“寒くないのかなぁと思ってさ”可以提升コハク与イネス的ソ－マリンク；击败两名守护机士后，杂谈“フローラとセラフ”中选择“とても优しい人なんだね”可以大幅提升シング与クンツァイト、ベリル与全员的ソ－マリンク；杂谈“シングの趣味”中选择“ぜ～んぜん、平気さ！”可以小幅提升シング与コハク的ソ－マリンク，选择“やっぱり、寂しかったかな？”可以大幅提升コハク与イネス的ソ－マリンク。

2. 进入结晶都市ワンダリデル，调查第一图上方广场的贩卖机厨师帽，获得“チョコフォンデュのレシピ”。

观测基地拉普恩切尔

（观测基地ラプンツエル）

流程 往里面走发生剧情，シング单独行动后与旁边的コハク对话推动剧情，シング、コハク和ベリル相互之间的ソ－マリンク大幅提升。往右边乘升降机到3楼触发剧情，全员合流后，全员ソ－マリンク大幅提升。回到コランダ－ム所在地方，与她对话即可进入ガルデニア。



地图

观测基地ラプンツエル

1

宝箱

观测基地ラプンツエル	
1	ナムコイン

Check Point 1. 进入观测基地ラプンツエル后，杂谈“沉む结晶人”中选择“本当は……？”可以大幅提升ヒスイ、イネス和ベリル相互之间的ソ－マリンク。与同伴合流后，杂谈“コハクの趣味”中选择“……面白いの？”可以提升シング与コハク的ソ－マリンク；杂谈“クンツァイトに相谈”中选择“问题ないの？”可以大幅提升コハク与クンツァイト的ソ－マリンク；杂谈“シングに相谈”中选择“嫌いじゃないよ！”可以大幅提升シング与コハク的ソ－マリンク，选择“ちょっと嫌かなぁ……”可以大幅提升全员的ソ－マリンク；杂谈“イネスの食欲”中选择“胃袋だよね？”可以大幅提升ヒスイ与イネス的ソ－マリンク，选择“まさか、胸……！？”可以大幅提升ヒスイ与クンツァイト的ソ－マリンク。

2. 从道具店左侧的升降机和二层右边的升降机来到三层，调查左侧的兔女郎厨师帽，获得“すきやきのレシピ”。

3. 调查入口可以选择返回原界或结晶界，在突入最终迷宫前先处理下大量更新的支线任务：

结晶界

希望の塔ジャックシ－ド： 前往最上层调查イ

ンカロ－ズ的座位，获得"インカロ－ズのコア"、"クリノセラフのコア"和"クロアセラフのコア"。

结晶都市ワンダリデル：前往最西侧的泉水处调查，ソ－マリンク超过★7的特定双人组合可以习得合体秘奥义；在获得三个守护机人核心的前提下，调查最北端的机器，选择"セラフ兄弟の记忆"可以回到过去的サンドリオン。四处走一圈后从中央的传送阵回到过去ワンダリデル后发生剧情，可以获得クンツァイト的服装"特殊外装S型"，前往リチアの部屋，调查鸟笼可以看到小剧情，调查旧市区最西侧的泉水可以看到小剧情，调查旧市区入口处的小农田可以读到誓いの手纸，然后调查旧市区北边的机器人发生杂谈，大幅提升ヒスイ、ベリル和クンツァイト相互之间的ソ－マリンク，最后调查最北端的机器可以回到现实的结晶都市；选择"インカロ－ズの记忆"可以大幅提升クンツァイト与全员的ソ－マリンク。

原界

静かな渔村シ－ブル：进入シングの家发生剧情，シング获得灵武"はじまりの剑"，并习得特技"魔神剑"。

隐れ里ノ－クイン：前往剧情中被砍倒的大树的位置发生剧情，大幅提升全员的ソ－マリンク；在里长の家，调查2楼コハクの部屋发生剧情，コハク会挡在门前，然后回到1楼与カイア对话，对其心灵连接，剧情之后进入コハクの部屋，コハク获得称号"キックの鬼"，获得食谱"Sみそ焼きおにぎりのレシピ"；接着搜索房间，宝箱中有"ミソ"×3，调查左侧玩偶获得贵重品"DX人形"。

南ペンデロ－ク港：持有"DX人形"的前提下，与サンゴ对话，对其进行心灵连接，然后前往チエン大人の屋敷2楼发生剧情，对チエン大人进行心灵连接，强制战斗后获得"ワ－ルドチェック"、"クリスタルクレスト"和"ナムコイン"，ベリル获得称号"新人师匠"。

云上の村ブランジュ：完成之前ア－メス与エカイユ的任务的前提下，靠近广场的ア－メス发生剧情，然后前往山顶，获得饰品"オパ－ル"；之前获得"罪人のポスタ－"的前提下，在ベリルの家住宿，获得ベリル的灵武"ジェントルメンズ"。

交易の街ヘンゼラ：靠近宿屋发生剧情，然后与道具店店主对话，接着前往南ペンデロ－ク港与船长对话获得"三色ピザの食材"，回到ヘンゼラ宿屋与老板娘对话，剧情后获得"三色ピザのレシピ"，饰品"アクアマリン"，イネス获得称号"ビギナ－ママ"，与全员的ソ－マリンク大幅提升；完成了エカイユ过去剧情的前提下，进入チエン大人の屋敷与エカイユ对话，然后前往黄昏の森，进入倒数第二图中央发生剧情，获得10000G以及イネス的灵武"凶灭用心棒"；之前触发了"黄金の钟"支线的前提下，进入チエン大人的房间发生剧情，然后前往西オ－ルドマイン港，对钟进行心灵连接，强制战斗后获得"黄金の钟"，之后得到报酬"ピヨノン"，イネス获得称号"先见の明を持つ社长？"。

愈しの乡グ－ス：进入温泉后发生剧情，选择"男汤に入ろう"可以大幅提升シング与コハク的ソ－マリンク；上记剧情发生后，再次进入温泉泡澡会触发外出散步的剧情，靠近东侧的ロマン少年发生剧情，用ソサ－ラ－リング1点燃挡住梯子的木头，用ソサ－ラ－リング2击碎大石头，用ソサ－ラ－リング3消除掉奇怪的装置，继续前进触发剧情后，シング获得称号"真・ケダモノ"，ヒスイ获得称号"刚・ケダモノ"，クンツァイト获得称号"メカ・ケダモノ"。第二次原路前进会有新的剧情，第三次原路前进，シング、ヒスイ和クンツァイト相互之间提升ソ－マリンク。

桥上圣都プランス－ル：进入孤儿院，与スピン对话，对其进行心灵连接，ヒスイ和カルセドニ－获得称号"兄贵オブ兄贵"，两人之间的ソ－マリンク大幅提升，之后调查右下方公园的小砂堆，获得"オ－ルディバイド"。

帝都エストレ－ガ：与マクス城的皇帝パライバ对话，进行心灵连接后，获得"ディバインシンボル"，大幅提升カルセドニ－与全员的ソ－マリンク，之后前往王座背后パライバ的寝室与其对话，カルセドニ－获得称号"一人前の男"，以及他的灵武"バラの花束"。



救世系统・加尔德尼亚

（救世システム・ガルデニア）

流程 第一图的魔物之巢用**ソサーラーリング**2射击后会出现魔物，击倒后获得的道具都不错，推荐全部消灭。无法通过的道路就拉动附近的岩石来填坑或砸碎路障。第二图的传送阵一开始无法使用，直接向上进入第三图发生剧情，拿到宝箱里的“**リンクジェム**G”后，设置在第二图的台座上。第二图的传送阵开启后，分别从左上角前往第四图，右上角前往第五图（前往第五图要用到右下角的结晶切换传送阵），通过后回到第三图烧掉上方的茧。以下详细解说这两图的走法：

第四图图的解谜是用**ソサーラーリング**1射击绿色的能量供给装置，使其变成红色就能截断能量传输，而用**ソサーラーリング**3射击切断能源线的魔法阵让其到达红色能量供给装置处，使其变成绿色就能恢复能量传输。能量的充足与缺乏直接影响到道路的上升下降。注意紫色的地形尽量不要踩，会按比例扣血。详细走法：1.射击最南侧能源区域右边的魔法阵。2.回收上层的宝箱12。3.前往西侧的能源区域，射击靠左的魔法阵和靠右的能源装置。4.按顺序回收宝箱7、宝箱8。5.回到西侧能源区域，射击靠左的能源装置和靠右的魔法阵。6.回收宝箱9和宝箱11。7.射击东侧能源区域的三个魔法阵。8.回收宝箱10后进入第三图，烧掉茧。

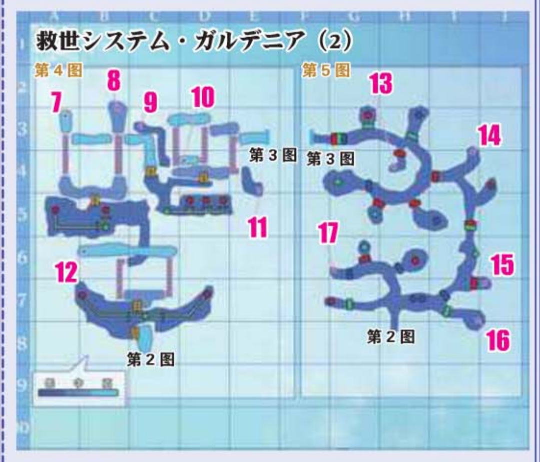
第五图的解谜是用三种颜色的**ソサーラーリング**能源射击相同颜色的菱形机关，附近就会出现相同颜色的结晶，然后相同颜色的平台和柱子会往下移动。射击该结晶，机关、平台和柱子就会复位。将整个地图分为上下两个区域，详细讲解走法：1.射击下方区域蓝色机关，回收宝箱16和17。2.射击下方区域蓝色结晶。3.射击下方区域左下角红色机关，回收宝箱15。4.先射击下方区域绿色结晶，再射击下方区域红色结晶。5.从右侧通路前往上方区域回收宝箱14。6.先射击上方区域绿色机关，再射击上方区域红色结晶，回收宝箱13。7.先射击上方区域蓝色机关，接着射击上方区域绿色结晶，最后射击上方区域蓝色结晶，进入第三图，烧掉茧。

两个茧都烧掉后，与第三图的BOSS交战。BOSS是**アーベントホール**，HP168500，弱火属性，耐地属性。这个BOSS的攻击带石化，强烈建议先装上防止石化的道具，或是用料理防止所有异常状态。它的钻地攻击很高，看见钻地后不妨稳固防守。击倒后进入第六图，第六图中央的大传送阵可以直接回到第一图入口，不过是一方通行。在第七图绿色存档点回复后，就可以挑战最终BOSS了。

最终BOSS的第一形态是**ガルデニアコア**，HP183070，弱光属性，耐暗属性。它会召唤杂兵**ガルスフィア**，但是基本没有什么威胁。只要用**シング**压住它打，不断破防就能轻松取胜。惟一注意一下中央大范围的暗属性魔法，操控全员防御就好。第二形态是**クリード**，HP235000，弱光属性。他的近身攻击挺有威力，一定要注意回复。推荐还是以**シング**连发破防值高的单招来破防后进行稳定输出，同时注意看他的愤怒攻击。这一战要注意BOSS的愤怒攻击有两种，一种是最速反击的，另一种是先瞬移在某个角色的背后再进行攻击的，反击的时间完全不同。击倒**クリード**后，迎来游戏的大结局。

地图







Check Point 1. 进入ガルデニア后先返回观测基地ラプンツエル，与コランダ－ム对话，然后进行心灵连接，可以获得饰品“ドリルリボン”；然后将ベリル作为领队与コランダ－ム对话，可以得知コランダ－ム的“七大情报”；前往宿屋住宿后全员ソ－マリンク大幅提升。

2. 通关后记得选择存档。之后读取通关存档时，选择“いいえ”可以继续留在本周目的世界。打打隐藏迷宫，做做支线任务，刷刷 GRADE 点数。当一切都完成后，想要开启新周目，也不用再去挑战最终 BOSS，只需要前往シ－ブル村的左下角，调查女神像即可。

3. 通关后的世界中，难度增加マニア和アンノウン，心灵构筑解放至最终阶段，シ－ブル村增加案内ウサギ可以看到已开放的杂谈（スキット）、影像和音乐，斗技场追加 EX 等级，大地图左上角出现隐藏迷宫トライバ－スゲ－ト。

宝箱	
救世システム・ガルデニア	
1	スペシフィック ×2
2	グレ－プグミ
3	エリクシ－ル
4	ヘヴンリ－ガ－ブ
5	レッドカモミ－ル
6	リンクジエムG
7	ミラクルグミ ×2
8	エクリプスサ－クル
9	トリ－ト ×2
10	スタ－ベレット
11	オ－ルディバイド
12	ウィア－ドリボン
13	ゴ－ルデンヘルム
14	ピ－チグミ ×2
15	アメジスト
16	ミラクルグミ ×2
17	プリズムプロテクタ－
18	ラストクルセイダ－
19	エリクシ－ル

特莱巴斯之门



※ 本作的白金理论上在一周目就可以达成，但是合体秘奥义要求的★ 7 以上灵武连接奖杯和全员等级 Lv200 的奖杯在二周目购买特典要素后达成起来要轻松得多，因此完全可以在二周目再来挑战该迷宫。想要有效率地进行二周目，推荐特典要素购买“アイテム引き继ぎ（200）”、“パラメ－タ引き继ぎ（400）”、“ソ－マリンク引き继ぎ（20）”、“作战引き继ぎ（20）”、“レシピ引き继ぎ（100）”、“料理レベル引き继ぎ（100）”、“获得经验值 5 倍（2000）”、“获得 GRADE 2 倍（200）”，合计需要 3040 点 GRADE。

读取游戏的通关存档后可以在大地图的左上角挑战这个隐藏迷宫。迷宫的入口处有商人贩卖道具和食材，也有绿色记忆阵可供回复和存档。这里有两个台座，要镶嵌上“苍の宝珠”和“翠の宝珠”才能打开大门。两个宝珠分别在アンデ－ル坑道第三图有壁画的房间处进入的坑道侧トライバ－スゲ－ト，以及シェヘラ砂漠倒数第二图的遗迹处进入的遗迹侧トライバ－スゲ－ト中可以获得。

另外大家应该都对各地的某绿色红玉石板有印象吧。通关后调查这些石板能够获得“シャドウジェム”，将其放置在トライバ－スゲ－ト中（坑道两个、沙漠两个、正宗特莱巴斯之门第四层四个）的黑色女神像身上，即可 1 对 1 挑战自己的影子，胜利后能够获得该角色的成长型灵武、称号和服装。石板的所在地分别是：黄昏の森倒数第二图绿色存档点右侧；ド－ズモア里街道东侧入口第二图最北边顶上；シェヘラ砂漠最北边绿洲处；帝都地下水道（第二次）中地图 C5 的位置（建议从帝都教会ア－カム房间背后的门进入）；圣都プランス－ル大圣堂下方的三日月浜右侧；雾の村レ－ブ右上角通路；云上の村ブランジュ中ベリルの家右侧；隐れ里ノ－クイン中里长の家北边宝箱的旁边。注意影子基本上都是 10 万血，而且对角色的主要攻击属性是耐性，因此应该以特技攻击为主。而且他们的实力非常强，没有 Lv100 以上就不用浪费时间了。

（坑道・沙漠）

トライバ-スゲ-ト

虽然入口分别在两处，但实际上内部是同一个区域，不过并不相通而已。实际上还是可以看成两个迷宫。

坑道侧：入口外侧壁画房间内，调查右上角可以获得“アミュレット”。进入第二图后有热射线谜题，要移动灰色的柱子，让热射线能够点燃所有柱子的火焰。第一个谜题解法是将中央的灰柱向下移动两格。左下角第二个谜题解法如下：1. 将左下方灰柱移动至右上方灰柱的左边一格。2. 将右上方灰柱移动至原本左下方灰柱所在位置。最上方有 BOSS 战，BOSS 是ユルティムデローズ，HP286426，弱火、光属性，耐暗属性。这个 BOSS 的特点是近身攻击范围极大，包括愤怒状态的攻击在内，几乎都是周身判定，因此最好随时注意全队的血量。由于 BOSS 体积非常大，攻击上没有什么难点，魔法也很容易打全。将其击破后获得“苍の宝珠”。

遗迹侧：进入第二图后同样是热射线谜题。第一个谜题解法如下：1. 将左下方的灰柱移动右下方绿柱的上面。2. 中央下方的灰柱移动至左上方绿柱的下面。3. 将中央上方灰柱移动至原本中央下方灰柱所在的位置。右上角第二个谜题解法如下：1. 将右下方的灰柱移动至左上方灰柱和绿柱之间。2. 将左上方的灰柱移动至右下方灰柱原本所在位置的左边一格。最上方有 BOSS 战，BOSS 是ソレイユ・ルヴァン，HP328524，弱地属性，耐光、暗属性。这个 BOSS 的血虽然厚，但是好在钢体并没有想象中那么硬，战前给シング装备延长追击连接时间类的技能，然后用シング快速破防后的追击连接，再配合交错追击，可以长时间控制 BOSS 并打掉不少体力。将其击破后获得“翠の宝珠”。

地图

トライバ-スゲ-ト（坑道・沙漠）

宝箱

1	アイフリ－ドハット
2	ハイパ－ヘルム
3	ディバインシンボル
4	スペシフィック

トライバ-スゲ-ト

位于大地图左上角，将“苍の宝珠”和“翠の宝珠”镶嵌上之后打开大门进入。这个迷宫分为几层，每层的前面实际上就是把所有城镇与迷宫的场景混乱地连接起来，进入类似于之前拿宝珠时看到的那种阴绿色的遗迹图后，就证明走到了该层的最后一图，要面对 BOSS 了。

第一阶层

一路来到第五图，按照地图标示的绿色数字的顺序，用ソサ－ラ－リング 1 射击装置，就能打开所有的通道并回收宝箱。BOSS 的位置是可见的，战斗前做好准备。BOSS 是ア－クデウス，HP353586，弱水、光属性，耐火、暗属性。它主要使用暗和火的上级术，打法跟以前一样，用近战角色压制住它，别让它使用术，其他人自然会去收拾掉镰刀。镰刀只有 3 万出头的血量，但会无限再生，攻击范围也大，因此最好能够将本体推倒远离镰刀的地方做战。BOSS 在还剩 130000 血量的时候会爆气，注意回复。击败 BOSS 后会出现回到入口的黄色传送阵和前往第二层的白色传送阵。

地图



第二阶层

第五图是个巨大的环形向下路线，顺路前进回收宝箱就没有什么问题。BOSS 是コレ－ルデモンド，HP455661，弱雷、暗属性，耐火、地属性。由于 BOSS 会散布石化攻击，因此主攻手和回复要员一

定要装备上防石化的饰品，或者是开战前用料理杜绝。击败BOSS后会出现回到入口的黄色传送阵，继续往下走可以看到前往第三层的白色传送阵。

地图



第三阶层

这一阶层的敌人会散布各种异常状态，因此事先做好防范。来到第六图会看见类似于最终迷宫第五图的结晶机关解谜。同样是以相同颜色的**ソサ－ラ－リング**射击机关和结晶即可。顺序如图中绿色数字所示。射击1号机关后可以先去回收5号旁边的宝箱。BOSS是**ガトゥムジョ－ズ**，HP657063，弱水、风属性。它的行动速度比较慢，近身攻击高，同样也会使用炼狱龙那招正前方大范围的火属性技，而且是秒杀级别的伤害。战术依然保持**シング**在前面抵住，然后法师远距离魔法破防即可。

地图



第四阶层

本层没有宝箱，而且是一条路直通隐藏BOS **ファルディアルメアス**（途中有四个黑色女神像）。BOSS非常强大，Lv120左右打起来都比较辛苦，要想碾压它基本得等到Lv140。与BOSS交手前首先要做一些准备：1.用料理“**Sみそ焼きおにぎり**”提升全员20%的最大HP。2.除了玩家操控的肉盾角色外，其余角色全部上远程攻击系，设定保持远程作战，并且术攻击和回复系角色一定要装上“**スピ－ドスペル**（加速咏唱）”和“**スペルキ－プ**（保持咏唱）”的技能。3.全员装备防止状态变化的饰品，并且装备“**フェニックス**（战斗中死亡后100%确率以HP20%的状态复活一次）”、“**ラッキ－キ－プ**（战斗中受到致死攻击时有10%的几率留下1HP）”的技能。4.如果SP有剩，所有强化追击连接的技能一定要全部装上。5.准备好足够的药品。

ファルディアルメアス的HP1000000，体积巨大，攻击方式全部是大范围，会使用各种属性思念技。这一战非常考验玩家的操作，首先玩家操控的角色跑位一定要好，自己尽量站在版边将BOSS引住，这样BOSS的范围技打到其他队友的几率就小很多了。对于等级不够Lv120的角色来说，BOSS的所有攻击几乎都是秒杀，因此建议有两个能使用“**レイズデッド**（复活）”思念术的队友在场，否则复活药都不够用。BOSS带属性的思念技命中我方后，它背后漂浮的对应属性球就会点亮。火、风、水、地、雷、光、暗七个球全部点亮后，BOSS就会使用威力超高的全屏技“**フィ－ニス·オリゴ－**”，不防御必定死亡，防御也会被打掉大量的血，基本就是全灭技。要阻止这招发动，可以把它背后的灯打灭，具体方法是用属性技命中BOSS（打在钢体上不算，也就是破防后属性攻击、秘奥义、追击连接属性攻击命中），就能将对应的属性球打灭。因此看到BOSS的球差不多要全部点亮了，而我方又没有破防的节奏，不妨直接爆心灵疾驱第四阶段，硬抗住BOSS强行破防。BOSS的愤怒攻击算是比较好反应的，一定要成功反击到，否则会浪费不少输出机会。如果实在打不过，就使用传说中的无耻道具“**ア－ルディバイド**”吧。

将其击破后，继续前进会来到《无瑕传说R》中的特莱巴斯之门最底层的场景，同样是一座大门挡在面前。现在直接从这里的传送阵离开，之后再次击倒最终BOSS，看完结局后会有一段追加影像，**ガラド**获得称号“**异世界からの来访者**”。至此隐藏迷宫攻略完全结束。



游戏的爽快感凌驾于前作之上，连接追击系统虽然前期收效不大，但后期技能跟上以后是非常重要的系统。奖杯的难度也大大降低，以前几近三、四周目才能完成的白金之路，现在理论上一周目就可以完成了。虽然由于对NDS版原作部分剧情的删减和修改引起了部分死忠的不满，但瑕不掩瑜，仍然是掌机上不可错过的日式RPG精品。

文 苍穹 协力 狮子心 美编 sienna

Castlevania - Lords of Shadow - MIRROR of FATE

攻略透解

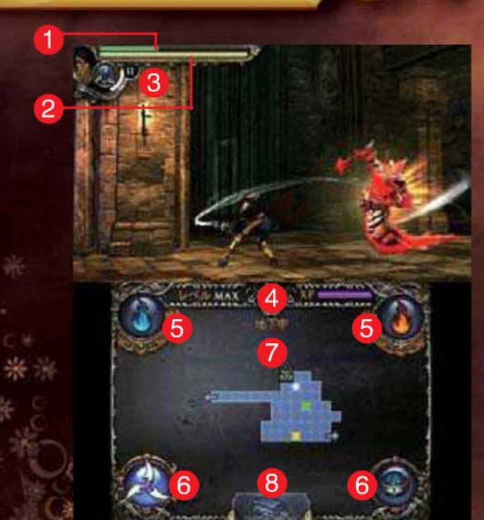
ACT	动作	3DS
恶魔城 暗影之王 命运之镜		
Castlevania: Lords of Shadow – Mirror of Fate		
Konami	美版	2013年3月5日
1人	39.99美元	无对应周边

《命运之镜》是水银蒸汽工作室制作的《暗影之王》三部曲中的第二作，在剧情上起到承上启下的作用，想了解前作故事的玩家可以翻看《掌机王SP》196辑的"吸血鬼之馆"栏目。相比GBA和NDS时代的《恶魔城》，本作倾向于纯正的ACT，没有角色成长和装备更换等RPG要素，没尝试过前作的玩家需要适应一下这种风格的转变。为方便购买了不同版本的玩家，本攻略在招式、道具、地点等专有名词方面都会给出日、英文的原文对照。

系统介绍

界面解说

①生命槽
②魔法槽
③当前副武器 & 个数
④当前等级 & 经验槽
⑤特殊能力，可触摸切换
⑥副武器，可触摸切换
⑦当前场景名称 & 地图
⑧点击后进入地图、道具和招式界面



场景要素

首先概括地介绍一下迷宫中出现的各种要素。本作并没有地图完成度的概念，存档后显示的百分比表示隐藏要素的获得完成度，隐藏要素则包括下文介绍的上限宝箱、经验卷轴和怪物图鉴三大类。

悬挂点：高处发出蓝色光芒的亮点，在其有效范围内按 R 键，即可伸长锁链勾住悬挂点。悬挂状态下按 B 键为摆动，按↓为竖直垂下，再按一次 R 键松开悬挂。

可动物体：在场景中有时会有木箱、铁筐以及各种机关，接近时会发出白色的光亮，此类皆为可移动的物体。靠近后按 R 键，配合←/→键进行推拉，再按一次 R 键即可松开。

木桶：与以往系列作品不同，本作的烛台并不能打破，可破坏类的道具仅有木桶一种，打破后会随机出现副武器、魔法槽的补给或回复生命槽和魔法槽的鸡肉。

生命池/魔法池：形态分别是绿色和黄色的水池，用于回满生命槽和魔法槽。池水在使用一次后就会变暗、暂时无法再用，需隔一段时间后方能恢复功效。

传送装置：装置的外型如同一个怪物的头部，其嘴部就是传送口。传送装置用于在恶魔城的各区域间进行快速移动，同种颜色相互对应。部分初期在铁笼内的装置需要先从另一侧传送过来，铁笼方可开启。

上限宝箱：提升上限的宝箱分为增加生命槽、魔法槽和副武器最大上限 3 类，开启方式都是按下 R 键后连打 B 键。这些宝箱往往隐藏在一些非必经之路上，是隐藏要素之一。

经验卷轴：放置在战士尸体旁的卷轴，散发着紫色的光芒，是隐藏要素之一，按 R 键即可拾取。本作的卷轴除了能对剧情、流程提供一定的提示外，还会增加角色的经验槽。平时在与敌人的战斗中，也会掉落紫色的经验点，经验槽累积到一定程度后就能升级，但升级并不提升角色的 HP、MP 或是攻防能力，仅仅用于解锁角色的可用招式。

怪物图鉴：漂浮在半空中的书页，是本作的隐藏要素之一。触碰后便可得到，用于开启主菜单“Extras”→“Bestiary”的可动式怪物图鉴。



基本操作

按键	功能
滑杆	角色移动
方向键↑/↓	副武器切换
方向键←/→	特殊能力切换
X	纵向挥鞭
Y	横向挥鞭
B	跳跃/起身/游泳
A	使用副武器（按住可蓄力）
L	防御/（配合滑杆）闪避
R	抓投/悬挂/调查
Select/Start	暂停并调出系统菜单

注 1：触摸屏除了可以切换副武器和特殊能力外，在地图界面还能从左上角拖动图标对地图进行自由标记。
注 2：游戏中有时会出现 QTE 提示（BOSS 战中居多），按键都是固定的，判定时间也比较宽松。

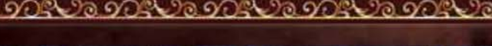
进阶操作

以下是技能菜单中的所有招式，3 名可操作角色的经验槽和招式是共通的，达到相应等级时就会自动解锁，并不需要像《暗影之王》那样手动习得。

招式名称（英文/日文）	解锁等级	操作方式
Dodge/避ける	初期	按住L+滑杆←/→
说明：回避敌人的攻击，在地面时为翻滚、空中时为突进。对于尚未获得二段跳能力的角色，在空中向前突进也可以增加一定的跳跃距离，这个技巧要善加利用。		
Block/ブロック	初期	按住L
说明：防御敌人的攻击，在地面和空中皆可使用，空中防御时有一个短暂的滞空时间，虽然不合常理但在躲避攻击或机关时非常有用。注意，敌人发出白色亮光的蓄力攻击是无法防御的。		

招式名称（英文/日文）	解锁等级	操作方式
Synchronized Block/シンクロ・ブロック	初期	敌人攻击命中的瞬间按L
说明：即时防御，在地面和空中皆可使用，成功发动后能弹开敌人的攻击并令其陷入硬直，创造反击的绝佳机会。本作除了EASY难度外，其他难度下敌人的攻击伤害都比较可观，利用好回避和即时防御系统伺机反击才是较为安全的打法。		
Chained Grab/チェイン掴み	初期	R
说明：对敌人造成一定伤害后，其会陷入全身发出白光的眩晕状态，此时面朝敌人按R键，就能发动具有一定演出效果的终结技（纵使隔着一段距离也可以拉过来，在地面和空中发动时演出效果不同）。所有BOSS在生命槽打空时都需要用R键终结，否则一段时间后其会回复少量生命槽。		
Stomp/踏みつけ	初期	（在空中）按住L+滑杆↓
说明：虽然名为“重踏”，但实际上并没有攻击判定，仅用于快速下落，躲避敌人的空中攻击。		
Fast Recovery/クイック・リカバリー	初期	（受创时）B
说明：受到敌人攻击、被打翻在地时能快速起身，避免受到进一步的伤害。		
Direct Attack/ダイレクト・アタック（直接攻击）	初期	Y
说明：横向挥鞭，攻击前方的目标，判定范围较小但速度快。		
Area Attack/エリア・アタック（范围攻击）	初期	X
说明：纵向挥鞭，攻击上方到前方90°范围内的目标。出手速度和威力都略逊于上一招。		
Direct Attack Combo/ダイレクト・アタック・コンボ	初期	YYYY
说明：横向挥鞭4连击，攻击前方的目标，速度快、单击威力大。		
Area Attack Combo/エリア・アタック・コンボ	初期	XXXX
说明：纵向挥鞭4连击，前两下可攻击上方到前方90°范围内的目标，后两下可攻击前后方180°范围内的目标（空中时为360°）。出手速度和威力都略逊于上一招。		
Direct Attack Combo Final/ファイナル・ダイレクト・アタック・コンボ	Lv2	YYYYY
说明：在YYYY的基础上追加第5下横向挥鞭，最后一下有较高几率打翻敌人。		
Area Attack Combo Final/ファイナル・エリア・アタック・コンボ	Lv3	XXXXX
说明：在XXXX的基础上追加第5下纵向挥鞭，最后一下有两次判定，可攻击前后方180°范围内的目标（空中时为360°）。		
Guillotine/ギロチン	Lv4	（在空中）按住Y
说明：在空中伴随着如闸刀一般的挥鞭攻击落地，可打翻敌人，威力大但速度稍慢。		
Spinning Chain/スピニング・チェイン	Lv5	（在空中）按住X
说明：在空中进行旋转挥鞭攻击，可攻击到360°范围内的目标，威力比前一招小但速度更快。		
Rising Strike/ライジング・ストライク	Lv6	YB
说明：挥鞭攻击前方的目标、将其挑空的同时自己也跃到空中，可展开空中追击。		
Rising Assault/ライジング・アサルト	Lv7	XB
说明：旋转攻击前后方的目标、将其挑空的同时自己也跃到空中，可展开空中追击。		

招式名称（英文/日文）	解锁等级	操作方式
Tremor Punch/トレマー・パンチ	Lv8	按住L+Y
说明：蓄力掌击攻击前方的目标，有破防效果，对于持盾的、以及经常防御的敌人非常有效。		
Earthquake Punch/アース キェイク・パンチ	Lv9	按住L+X
说明：蓄力震地攻击，威力较小但有一定的范围效果，可震倒附近的敌人。		
Heavy Direct Counterstrike/ヘビー・ダイレクト・カウンター	Lv10	YYY
说明：在即时防御成功后迅速对前方的目标进行3连击。		
Heavy Area Counterstrike/ヘビー・エリア・カウンター	Lv10	XXX
说明：在即时防御成功后对前后方180°范围内的目标（空中时为360°）进行3连击，最后一下有两次攻击判定。出手速度和威力都略逊于上一招。		
Guillotine Final/ファイナル・ギロチン	Lv11	（在空中）按住Y、落地后继续按住Y
说明：在空中蓄力Y、落地后追加一次收鞭攻击，威力大可打翻敌人，但速度稍慢。		
Spinning Chain Final/ファイナル・スピニング・チェイン	Lv12	（在空中）按住X、落地后继续按住X
说明：在空中蓄力X、落地后追加旋转挥鞭攻击，可攻击前后方180°范围内的目标（空中时为360°），为三次判定。		
Chain Shredder/チェイン・シュレッダー	Lv13	按住Y
说明：向正前方进行连续快速的挥鞭攻击，单击的伤害不高，但胜在速度快，累积伤害较为可观。		
Chain Barrier/チェイン・バリア	Lv14	按住X
说明：向正前方进行5次挥鞭重砸，速度较慢但单击威力大，可攻击上方到前方90°范围内的目标，并且可打翻敌人。		
Chain Shredder Final/ファイナル・チェイン・シュレッダー	Lv15	按住Y+Y
说明：在Y键快速挥鞭攻击的最后追加一个小跳后的挥鞭重砸，攻击前方的目标，可打翻敌人。		
Chain Barrier Final/ファイナル・チェイン・バリア	Lv16	按住X+X
说明：在X键5次挥鞭重砸攻击的最后追加一个小跳后的旋转挥鞭攻击，可攻击到360°范围内的目标。		
Hurricane/ハリケーン	Lv17	L+Y后按住Y
说明：在蓄力掌击后向正前方发动犹如飓风般的旋转挥鞭攻击，准备时间较长，但是威力最大的攻击招式。		
Tornado/トルネード	Lv18	L+X后按住X
说明：在蓄力震地攻击后向前后方180°范围内发动如龙卷风般的挥鞭攻击，持续时间、威力和速度略逊于上一招。		





实用连技

◆ YYYYY

作为很早就能觉醒使用的连技，在伤害上非常可观，Y 键挥鞭虽然攻击范围较窄，但是威力比起 X 键要高得多，整套招数攻击速度快，最后一击有吹飞效果，对付很多 BOSS 的时候也可以把整套连技打全。

◆ XXXXX

整套连技的攻击范围很大，挥鞭动作也相当霸气，基本角色上方、前后方的范围都能顾及，初期可以用来对付空中的敌人。缺点就是威力较小，经常一套连技下来还没有解决敌人。

◆ YB+Y（按住不放）

游戏中最为实用的一套连技，具体操作也很简单。本作中杂兵带有白光的蓄力攻击都具备霸体判定，普通攻击、甚至是带有吹飞效果的攻击都无法中断，但是带有挑空属性的招式例外。对于地面上只要是吃挑空攻击的敌人，它们的任何攻击都可以被 YB/XB 中断，即使面对多个敌人也有很高的安全保证。挑空后的空中重鞭和落地收鞭攻击不仅威力巨大，而且都带有破防吹飞效果，即使面对会防御的敌人也有很高的实用性。这套连技对付 BOSS 也非常实用，收鞭攻击的吹飞效果就连 BOSS 也不例外，去血量也很理想。不过缺点是最后的收鞭攻击速度稍慢，收招硬直大，容易被敌人中断。

◆ X（按住不放）+X

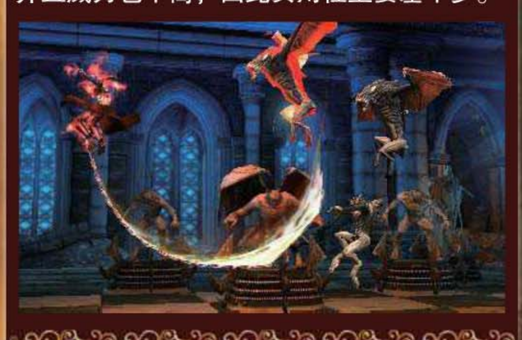
兼具威力和攻击范围的连技，无论是对付空中还是地面的敌人都非常好用，而且能收放自如，前期的 5 次攻击随时可以按 X 键来终结，且能随时通过滑杆改变攻击方向。在面对 BOSS 时，能够在有限的攻击时间内将伤害最大化，同时还能保证自己不受伤害，面对会防御的敌人也可利用按住 X 的攻击来进行破防。用这套连技对付悬在空中的木偶 4 下攻击即可搞定，后期很烦人的喷火龙保持在站位在它脚下，一套连技打完就可以解决。

◆ Y（按住不放）+Y

性能和上一套连技差不多，虽然攻击范围远不如前者，但是胜在速度够快，因此在 BOSS 战中显得更加实用。而且也可以随时在前期的攻击过程中追加 Y 键来终结，追加的攻击同样具有吹飞和破防效果，强烈推荐在 BOSS 战中使用。

◆ L（即时防御）+L+Y（Y 按住不放）

这套连技堪称 BOSS 杀手，平时因为 L+Y 后按住 Y 的发招时间太慢，很容易就被敌人的攻击中断，因此在杂兵战中实用度不高。不过面对 BOSS 时，可以利用好即时防御给 BOSS 带来的巨大硬直，进而安全地释放“Hurricane/ハリケ－ン”。此招去血量极为可观，包括最终 BOSS 也顶不住几发，灵活运用对于玩家即时防御水平有一定的要求，另一招“Tornado/トルネ－”的发招操作虽然类似，不过攻击范围属于垂直方向，并且威力也不高，因此实用性上要差不少。



副武器 & 特殊能力

本作的 3 名可操作角色的经验槽和招式虽然是共通的，但所持有的特殊能力以及副武器却是相互独立的，且个人的能力也有一定些细微的差异，下面逐一介绍。

西蒙·贝尔蒙特



贝尔南德斯之魂：“（Spirit Of Belnades/ヴェルナンデスの精灵）”可以替角色承受伤害，每承受一次消耗一定的魔力槽，但对即死型的陷阱和高空坠落伤害无效。



施奈德之魂：“（Spirit Of Schneider/シュナイダ－の精灵）”会用弩箭自动攻击附近的敌人，每攻击一次消耗一定的

魔力槽，可在角色操作机关等无防备状态下予以保护。

投斧：“（Throwing Axe/ 投げ斧）”是系列玩家比较熟悉的副武器，向前方投掷斧子，蓄力后带有火焰效果且可破甲或打翻敌人，不过投斧的抛物线比系列以往的要低不少。

油瓶：“（Oil Flask/ **オイルフラスコ**）”攻击方式类似以往的圣水，向前方地面投掷油瓶、对一定范围内造成火焰伤害，蓄力后伤害判定范围变大。

西蒙在初期使用的武器是皮鞭，攻击范围虽然没变但是对敌人只能近身进行抓投。剧情发展到一定阶段时得到其父亲的“战斗十字架（Combat Cross/ **バトルクロス**）”，之后才可以远距离抓投敌人，以及使用悬挂点进行摆荡、攀爬。西蒙全程都没有二段跳能力，故在需要滞空的场合应多利用 L 键的空中防御和突进回避。

阿鲁卡多

雾气形态：“（Mist Form/ **ミスト・フォ－ム**）”配合 L 键和滑杆，瞬间移动可穿过铁门或敌人，每移动一次消耗一定的魔力槽，穿过敌人时能吸取其生命值。

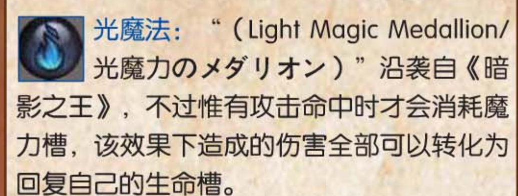
狼人形态：“（Wolf Form/ **ウルフ・フォ－ム**）”角色的攻击力大幅提升，攻击每命中敌人一次消耗一定的魔力槽，该形态下可以破坏有狼型脸孔的大门。

蝙蝠：“（Bat Projectile/ **バット・アタック**）”放出蝙蝠群向前方的目标展开攻击，蓄力后放出的蝙蝠更多，提升伤害判定范围和威力。

沙漏：“（Stopwatch/ **ストップウオッチ**）”没有伤害效果，可以在一定时间内减缓时间的流逝，让周围机关、敌人的动作变慢，蓄力后可以延长效果时间。除了解谜外，沙漏在战斗中也能起到极大的帮助，但对部分 BOSS 无效。

阿鲁卡多初期持有的武器“暗夜之殇（Dark Pain/ **ダ－クペイン**）”就允许其远距离抓投敌人、使用悬挂点，武器强化后可以按 R 键在磁力轨道上滑动。获得“暗影之爪（Shadow Claws/ **シャド－クロ－**）”后在发光的墙壁间可以进行蹬墙跳，也可抓住这种墙壁缓缓下滑。获得“恶魔之翼（Demonic Wings/ **デ－モンウイング**）”后可以进行二段跳，值得一提的是二段跳后按住 B 键能进行滑翔，可以防止从高空坠落时的伤害。

特雷弗·贝尔蒙特

光魔法：“（Light Magic Medallion/ 光魔力の**メダリオン**）”沿袭自《暗影之王》，不过惟有攻击命中时才会消耗魔力槽，该效果下造成的伤害全部可以转化为回复自己的生命槽。

暗魔法：“（Shadow Magic Medallion/ 影魔力の**メダリオン**）”沿袭自《暗影之王》，同样惟有攻击命中时才会消耗魔力槽，该效果下角色的攻击力大幅提升。

回旋镖：“（Boomerang/ **ブ－メラン**）”投掷出后在正前方一定距离内飞行一个来回，命中敌人后需一段时间才会有伤害判定，蓄力后提升威力，且命中时即造成伤害。

电流弹：“（Electric Bom/ 电击**ボム**）”投掷后可在前方形成一个半圆形的电流场，令范围内的敌人无法动弹并造成持续伤害（部分大型敌人仍可行动），蓄力后范围扩大且效果时间延长。

特雷弗初期便持有“战斗十字架（Combat Cross/ **バトルクロス**）”，可以直接远距离抓投敌人、使用悬挂点、在发光墙壁进行蹬墙跳和缓缓下滑、在磁力轨道上滑动，武器强化后可以破坏特殊的石门。他一开始便能二段跳，但与阿鲁卡多不同的是，二段跳不带有翅膀效果，也就无法滑翔。得到“速度之靴（Speed Boots/ **スピ－ドブ－ツ**）”后快速向同一方向连推两次滑杆可在一定时间内奔跑，从而进行超远距离跳跃。



剧情攻略



图标说明

下文会给出全部区域的地图，一些显而易见的隐藏要素在就不再赘述，攻略中只会讲解一些较容易忽略或错过的隐藏要素拿法。

地图图标	解释
	经验卷轴
	生命上限宝箱
	魔法上限宝箱
	副武器上限宝箱
	怪物图鉴
	传送装置
	有生命池
	有魔法池

Prologue

~Gabriel Belmont~

剧情

故事发生在加百列·贝尔蒙特踏上讨伐暗影之王的征程前1年，他奉圣光兄弟会之命外出执行任务。此时的加百列并不知道，妻子玛丽（Marie）已经怀上了自己的骨肉。从潘神（Pan）手持的“命运之镜”碎片所展现的未来中，残酷的现实令这位坚强的女子也不禁失声痛哭。为了保护刚刚降生的特雷弗，玛丽只得忍痛与儿子分离，将其交给修会的长老秘密抚养，并向归来的丈夫隐瞒了真相。

之后，加百列在恶魔面具的驱使下亲手杀死妻子，在击倒三位暗影之王和撒旦后，最终成为了吸血鬼王（《暗影之王》剧情）。成为德拉库拉的加百列向圣光兄弟会和人类发动了战争，另一方面，并不知道自己的身世的特雷弗也已长大成人，并有了自己的儿子西蒙。而围绕着贝尔蒙特家族血脉的恩怨情仇，也就此展开……

序幕是操纵加百列进行的教程章节，没有生命槽和魔法槽的概念。虽然没有副武器等系统，但加百列初期就可以使出系统部分“进阶操作”里介绍的全部招式，玩家不妨都尝试一下。三名AI士兵不用管，在清掉桥上的杂兵后序章结束。

◆ Shadow Crawler/ シャド－クロ－ラ－

攻击方式只有两招：一为单手摆臂攻击，一为蓄力后的突进攻击。前者非常适合用来练习防反的时机，后者从蓄力到发招的间隔较短，一看到其嘴部的亮光就要果断向后翻滚躲避。两招都是地面判定，面对大群杂兵时挑空攻击比较安全。

ACT Ⅰ



剧情

时光荏苒，一晃已过去57年，特雷弗之子——西蒙·贝尔蒙特如今都已是一位长满络腮胡子的中年人，然而多年以来，一个噩梦始终萦绕在其心头。在西蒙6岁那年，父亲特雷弗前往恶魔城讨伐德拉库拉，但就此一去不返，随后，家人居住的村庄遭到德拉库拉派出的恶魔围攻，他与母亲塞法（Sypha）也在逃难的过程中生死两隔。侥幸逃生的西蒙被山中的居民养大，他也在与野兽和大自然的较量中不断成长。如今，36岁的西蒙只身一人向恶魔城挺进，目的就是为双亲报仇。

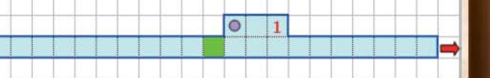
Cursed Village/ 咒われた村

村庄的地形是单线程的，杂兵也非常弱。在地图中部的房屋内拉动木箱作为垫脚物，在最上层战士的尸体边可以找到首个经验卷轴，①处触发剧情获得副武器“投斧”。本作的副武器是按照数量消耗的，各种副武器的数量通用，平时不妨积极打碎木桶收集。

◆ Zombie/ ゾンビ

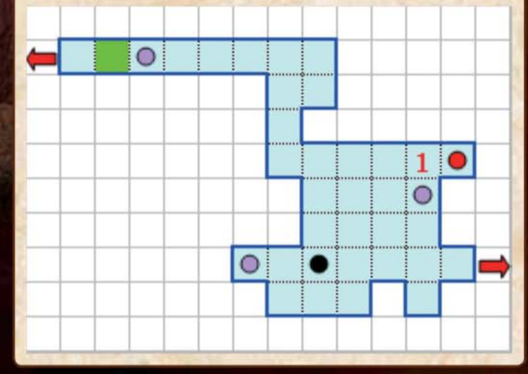
行动缓慢的丧尸有三种攻击方式：①单手挥臂攻击；②近身啃咬攻击；③摘下头颅

投掷攻击。前两招都可以防反，第三招虽然有亮光效果但并非蓄力攻击，用翻滚回避或防御应对皆可。



Castle's Outer Wall/ 城の外壁

恶魔城的吊桥升起，西蒙只得另寻他路。从发光的平台一路按↓+B逐级跳下，经过一段木桥后可以看到对面高台上的悬挂点（①处），不过暂时无法利用。走过最下层时木桥会断裂，不过无须担心，本作的角色终于不会被“水”给轻易弄死了（笑）。在水下行动时按B键可以快速游泳，且上屏幕会多出一条氧气槽，在水下冒气泡的位置稍作停留可以补充氧气。潜水游过岩洞，在左侧可以找到怪物图鉴和一个卷轴。



Forgotten Caves / 忘れ去られた洞窟

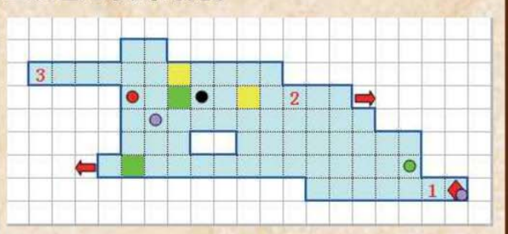
一路向前，爬过绳索后会看到第一个生命上限宝箱，从该平台向下跳可以进入一个隧道，不过铁门的开关在另一端（①处），目前无法通行。继续向上攀爬，在平台间跳跃的时候要注意，本作中角色从过高的位置摔落是会伤血甚至直接死亡的，在跳跃时不妨多用L配合滑杆的空中突进。看准蒸汽的间隙跳过绳索后，沿路依旧有三个悬挂点无法使用，每处都涉及到一个隐藏要素的收集。来到②处触发剧情，西蒙见到了头戴面具的神秘角色——失落的灵魂（The Lost Soul），他提醒西蒙寻找父亲留下的武器“战斗十字架”后就飘然离去。右侧有无数亡灵飘下的瀑布无法通行，先向上攀爬，到地图左上角的③处获得特殊能力“贝尔南德斯之魂”，随后有一场强制战斗，共6只半鱼人、3只鹰身女妖。获胜后回到亡灵瀑布的位置，开启“贝尔南德斯之魂”的保护效果缓缓通过。

◆ Merman/ 半鱼人

半鱼人的攻击套路也很简单，单手摆臂攻击可以轻松的防反，蓄力后的突进攻击距离较长，建议向后翻滚闪避。在水下游动时由于无法攻击，看到半鱼人蓄力就要按B键，蹿出一段距离来借此躲闪。

◆ Harpy/ ハーピー

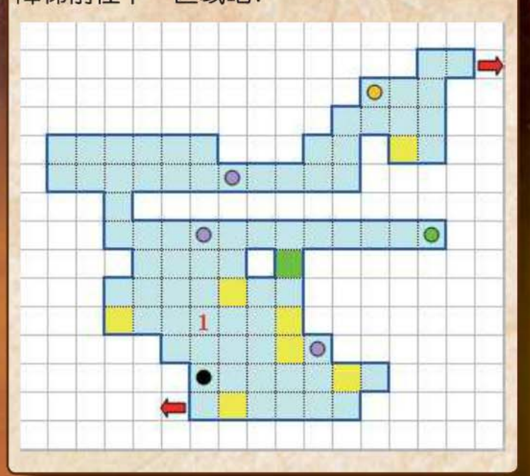
鹰身女妖作为首个飞空兵种有俯冲突击和射箭两种招式，前者速度颇快、后者有一定的追踪性且无法防反。不过其攻击时都伴随着一声尖叫，可以听声来提前判断。在空中招式尚未解锁时，用X键的范围攻击足以对付她。



Deadly Waterfalls / 决死の流

正如名称一样，本区域有大量的亡灵瀑布，需要开着“贝尔南德斯之魂”，沿途注意用魔法池补给，否则一旦魔力耗尽就得靠血硬抗着通过了。在即将进入瀑布范围时可以用L键翻滚的方式，这样能节省少量的魔法值。此外，本作在战斗中除了经验值外，攻击命中或即时防御成功都有机会掉出魔法点用作回复，但开着任意魔法的时候就不会掉落了，这点需要留意。由①处狭缝间的缺口跳上，将上层的木箱向右推落并继续向右推，作为垫脚石就能跳到上层。来到上层后绿色的水潭是即死陷阱，千万不要落入其中。沿途大量的悬

挂点都无法使用，先到地图右上角搭乘升降梯前往下一区域吧！



Castle Hall/ 城の广间

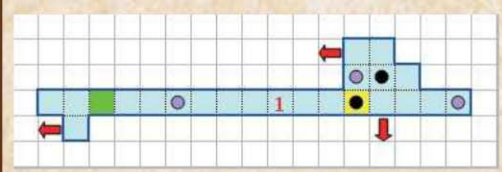
前进不远看到一只杂兵，到达①处便会进入首场BOSS战。获胜后达成右侧的升降梯前往下层。

◆ Scaven/ スケイブン

只会使用突进攻击，建议与其保持中距离，这样突进的过程中留给玩家的反应时间较长，可以轻松防反。面对多只时尽量让其全都保持在自己的一侧，不要腹背受敌。

◆ Flying Scaven/ フライング スケイブン

前者的飞行版，同样只会使用一招俯冲突击，而且发招前会大叫一声，非常容易掌握提前量。

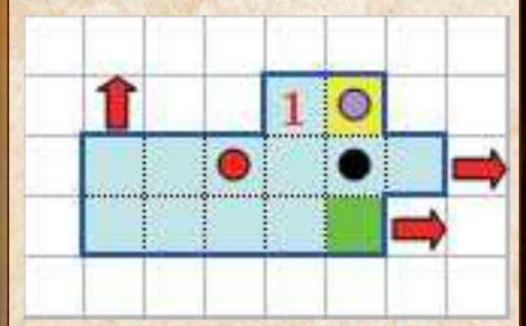


BOSS 战·NightWatchman /ナイト ウォッチマン

一开始先要清掉场上的两只小怪，之后守夜人才会登场。他跳上场的时候带有攻击判定，被抓住的话需要按QTE挣脱。此阶段BOSS只有两招，一为蓄力后的挥杖攻击，自身旋转一圈，对前后都有攻击判定；另一招为挥杖三连击，第三下为蓄力无法防御。此阶段建议与BOSS保持中距离，看见他出三连击就果断上去防反，然后接一套Y键连击可以将其打翻，此时再补一套对地面有判定的X键连击。另外用蓄力的投斧也能直接把他撂倒，同样可以上去补刀。BOSS的血量削减至3/4和1/2时会分别召唤两波小怪，打法照旧。其血量降至1/3时会熄灭场景中的灯火，仅能看到手杖亮光，其“∞形”的移动轨迹也是伤害判定的范围，先朝着一侧跑，等其快越过头顶时朝反向翻滚即可回避。不过手杖的速度会越来越快，掌握不好节奏的玩家可以开魔法效果来抵御伤害。最后在BOSS陷入闪光眩晕状态时记得按R键发动QTE终结技，否则其会回复一定的生命槽（这个设定以后就不重复了）。

Guards Room/ 卫兵室

在拉动闸门的中途会有丧尸出来骚扰，先按R键取消动作，把它们清一下，然后顶着魔法的防御效果开门。在①处会看到一束红色的激光挡道，同样需要“贝尔南德斯之魂”的效果才能通过。



Cells/ 地下牢

搭乘上轨道车后顺时针转滑杆即可前进，到达①处后得到第二件副武器——油瓶，随后便有一场面对大量骷髅战士的强制战斗，在其站位靠近时不妨投掷油瓶造成范围伤害。

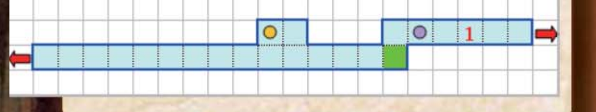
◆ Rotten Zombie/ 腐ったゾンビ

光头丧尸的腐烂程度更为严重，攻击方式比普通丧尸少了一种“抛头颅”，不过玩家的攻击有可能把它们打成两段，其

上半身在地上爬时仍是有攻击欲望的，注意不要被它们抱住。

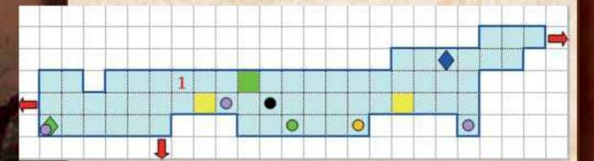
◆ Skeleton Warrior/ スケルトン　ウオ－リア

骷髅战士在近身时的挥剑攻击准备动作较大，远距离时投掷的斧头也分为普通和蓄力两种，带火炎的蓄力斧伤害不低，建议近身尽快解决。注意当其被击碎，但是散落的骨头仍在地面抖动时，需要补一记 X 键的砸地攻击将其彻底击碎，否则其会死灰复燃。



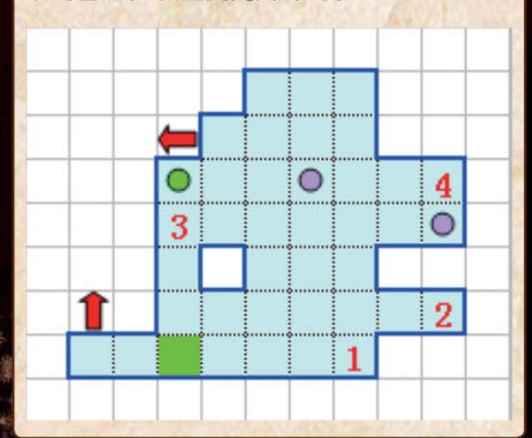
Inner Cells/ 地下牢 内侧

前进不远镜头就提示①处有第二个战魂能力，不过暂时无法拿取。先向下行，再通过低矮的通道时画面会不断抖动，此时用翻滚移动就可避免被伸出的丧尸手抓到。



Vertical Prison/ 地下牢 中心

到达水牢底端后扳动机关，等水位上涨后一路向上攀爬，如图所示这样的机关共有 4 处，当到达最高点后水压就会冲破墙壁，不用管它，从左侧离开即可。

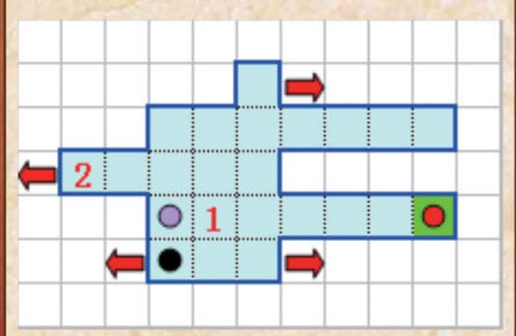


Kitchen/ 厨房

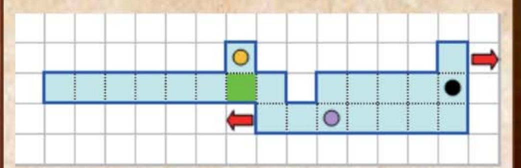
搭乘右下的升降梯的过程中，西蒙被窗外坠落的异物吸引了注意，不料被身后的驼背男打个正着，随后要进行一场强制战斗。此战过后会发现①处的障碍已被搬开，搬动②处的机关可以开启通往 Guards Room 的捷径。

◆ Hunchback/ のみ男

不会跳来跳去的驼背男相比以往作品好打多了，其攻击方式只有投掷油瓶，同样有普通和蓄力之分，油瓶仅在地面碎开燃烧后才有伤害判定，故非常好躲避，攻击招式推荐 YB、XB 等挑空技。



Theatre/ 剧场



走上大剧场的舞台后就会迎来面对大量提线木偶的强制战斗，击倒 4 波敌人后一名白发男子为西蒙解了围，但又很快离去。跟着失落灵魂的指引，由右侧的出口离开。

◆ Macabre Puppet/ 恐怖の操り人形

当玩家位于红色的提线木偶正面时，其会使用利刃进行突刺或原地蓄力旋转攻击；当玩家位于其正下方时，其会向下使用蓄力攻击。以 YB 起手，在空中争取一次击打多个目标可以较快地解决它们。

◆ Macabre Puppet Unleashed/ 解放された操り人形

绿色的木偶除了会红色的全部招式以外，还会追加在地面的蓄力进行翻滚攻击，此招效果距离很远，对于没有二段跳的西蒙

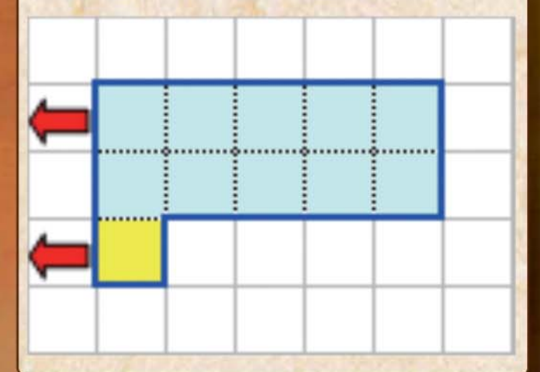
而言需要用空中突进才能较为安全地回避。推荐招式则与对付红色的一致。

Terrace/ テラス

一个过渡型的场景，没有任何隐藏要素，不过会遇到新的敌人。

◆ Harpy Leader/ ハーピーリーダー

相比普通的鹰身女妖多了一招蓄力的尖叫攻击，范围在斜下 45° 角以内，被命中的话会眩晕，需要连打 B 键才能恢复。推荐站在其正下方用 X 键的连击来对付。



Ballroom/ 舞踏室

地形简单的战斗区域，注意不要推进得太快，免得把后面的敌兵都刷出来。二层的吊灯区域虽然无法探索，但浮空的怪物图鉴目前就可以回收，无需借助悬挂点。

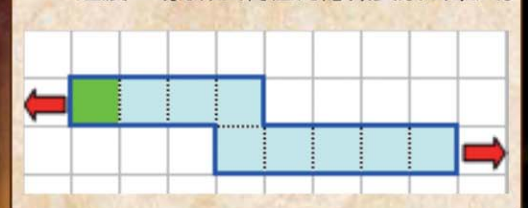
◆ Werewolf/ ライカンスロープ

狼人是极其喜欢防御的敌人之一，其招式除了蓄力的单爪攻击外，突进撕咬和挥爪二连击都可以防御，推荐防反出招较慢的后者，在其巨大硬直时造成有效伤害。习得 L+Y 后也可以靠蓄力掌击来破除防御。



Courtyard/ 中庭

过渡型场景，没有任何隐藏要素或敌人。

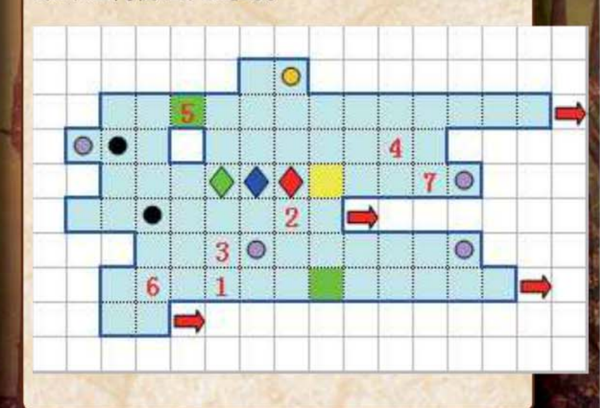


Library/ 图书室

图书室的整体结构较大，也相对复杂。先调查①处的书架触发强制战斗，注意优先解决浮在半空的魔书。获胜后二层上锁的铁门会打开，从该处向上攀爬，调查②处的书架石像就会挪开。进入房内调查时触发剧情，随后便要展开 BOSS 战。获胜后夺回“战斗十字架”，这样此前那些悬挂点就都可以使用了，不妨去回收一下各类隐藏道具，其中最重要的是返回 Inner Cells 获得第二个特殊能力“施奈德之魂”。搬动③处的机关开启关闭的大门，之后便可借助图书馆中层的三个传送装置快速往返各地。在④和⑤各有一个封闭的通道，需要先调查⑥处的书架方可开启④的通道，进入后调查⑦的书架方可开启⑤，凭此拿到全部隐藏要素。

◆ Magic Book/ 魔法の书

魔书本身显得人畜无害，但它会召唤杂兵，且紫色时能给杂兵附上防护罩，红色时强化杂兵的攻击力，黄色时吸取玩家的魔法槽，绿色时吸取玩家的生命槽。故但凡看见此书都推荐优先干掉，注意其在临死前的爆炸是有伤害判定的。

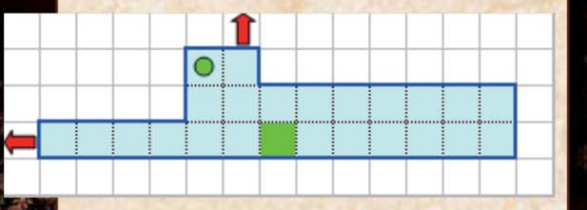


BOSS 战・Necromancer/ネクロマンサー

这个 BOSS 是由三大暗影之王中仅存的“巫师之王”佐贝克（Zobek）派来的，形象也与《暗影之王》中的那个 BOSS 很接近。其第一阶段的招式有：①召唤骷髅战士或丧尸搅局；②镰刀向前方纵斩（分向下和向上两种）；③蓄力后扔出回旋镰刀。由于 BOSS 的招式大开大合，建议保持在其身前下方的位置用 X 键的连续范围攻击，既可以扫倒靠近的杂兵，也可以给 BOSS 造成伤害，看到其起手时用翻滚回避即可，面对旋转飞来的镰刀同样可以用这招化解。BOSS 的血量削减至 2/3 时会夺去西蒙“贝尔南德斯之魂”的能力，第二阶段追加从天而降的绿色怨灵攻击，这招速度很慢，基本构不成威胁，我方的打法照旧即可。当 BOSS 血量仅剩 1/3 时会放出绿、黄两色的防护罩，玩家需抓住缺口重合的刹那翻滚进去触发剧情——西蒙夺回自己的能力，BOSS 则失去了巨大的镰刀。第三阶段就更好打了，其只会释放上段和下段的气刃攻击，用翻滚和跳跃可轻松回避，玩家也可以开着护身效果直接冲。将 BOSS 打空血它便会放出三层防护罩，看准间隙冲进去按 R 键便可触发 QTE 将其结果了。

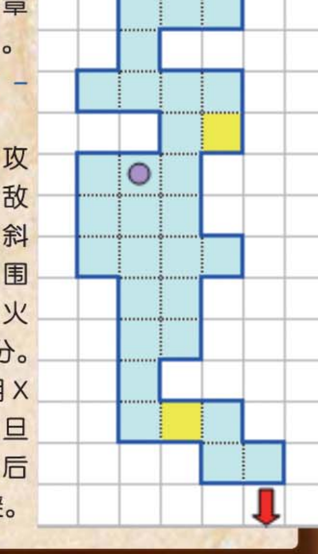
Toy Maker's Funfair/トイメーカーのプレイランド

刚来到本区域就有一场强制战斗，魔法书+狼人的组合相信玩家们都很熟悉了。进入内部后触发剧情，需要在旋转的场景内躲避机关，机关分为上、中、下段 3 种，尽量保持在场景中央，利用翻滚和跳跃回避中段和下段的机关，撑过一段时间后机关就会被解除。



Main Tower Outside/ 塔外

在怪物的注视下顺时针转动第二机关时要开启“施奈德之魂”的能力，不将其赶跑的话会连人带台坠落悬崖。这个竖直向上的区域主要考验玩家的攀爬功夫，到达最高处后踹进大门便要迎来本章最后一场 BOSS 战。



◆ Gargoyle/ ガーゴイル

以喷火为攻击手段的飞空型敌人，除了原地向斜下 45° 喷吐大范围火焰外，俯冲喷火有通常和蓄力之分。建议在其身下用 X 键挥鞭攻击，一旦它出招就向其身后翻滚便可安全躲避。

BOSS 战・Succubus/サキュバス

面对魅魔的诱惑西蒙自然不为所动，连打 B 键挣脱后战斗正式开始。第一阶段 BOSS 的招式有三种：①蓄力旋转攻击；②蓄力连续投掷 3 发光弹；③周身放出圆形光圈、且光圈逐渐扩大。由于 BOSS 飞在空中且招式皆无法防反，故此战要以回避为主伺机反击的战术，保持在地面用 X 键进行攻击，BOSS 做准备动作时就翻滚拉远距离，其光圈攻击看似范围很大，实际伤害判定范围很小，不用太担心。将其血量削减掉 1/4



时 BOSS 会放出防护罩，并且追加一招地面双向的冲击波。不断对其防护罩进行一定的攻击后会发出白光，按 R 键便可扯碎防护罩攻击本体。当其回到台上找女仆补充魔力时，果断按 R 键进入 QTE 中断其动作。血量削减至 1/2 左右时 BOSS 会追加瞬移后的吸血攻击，由于对按键连打的速度要求较高，被抓住后很难不伤血，还是建议看到她冒蓝光便迅速翻滚回避。当 BOSS 的血量只剩 1/4 时会制造两个分身，三个目标的防护罩中只有一个攻击时是有判定的，具体可以通过视觉和音效来判断，再度将护照扯碎后 BOSS 也就离死期不远了。

剧情 西蒙两度被白发男子所救，在这样一座充斥着恶魔的邪恶城堡中，能有一位“同伴”着实不易。从白发男子的言谈中可以看出其似乎认识西蒙的父亲，然而对方始终站在暗处，既不愿露面也不打算表露自己的真实身分。在城主之间，西蒙终于见到了吸血鬼王德拉库拉。仇人相见分外眼红，就在恶战一触即发之时，大门被缓缓推开，白发男子持鞭而入，西蒙首次见到了对方的容貌，而德拉库拉则称呼他为“阿鲁卡多”……



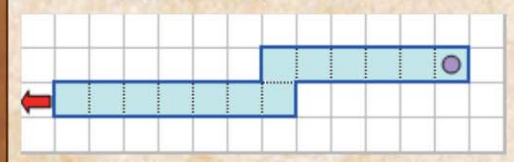
ACT Ⅱ

～Alucard～

剧情 幽暗的城堡中，一名男子从棺材中苏醒，棺材上清晰地刻着“阿鲁卡多”。白发男子似乎已经沉睡了太久，并不记得自己是谁，命运之镜向他展示了真相。回想起一切后男子显得痛苦不堪，命运的作弄驱使着他再一次向恶魔城最高处的城主之间进发。

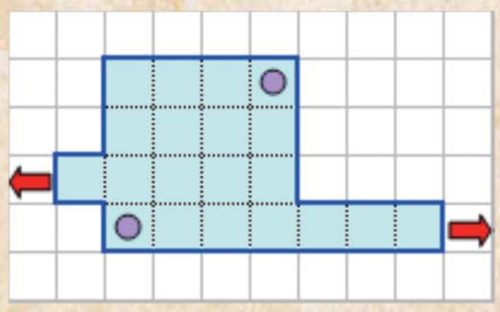
Mirror Of Fate/ 宿命の魔镜

本区域为单向通道并没有战斗，记得回收最右侧的经验卷轴。



Belfry/ 钟塔

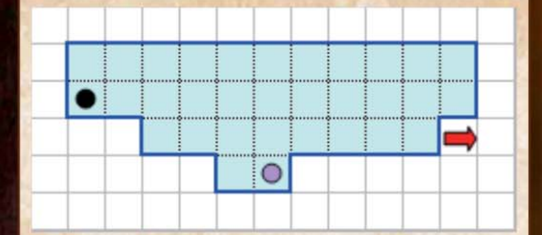
出现的敌人都是老面孔，不过由于阿鲁卡多目前没有特殊能力或副武器辅助，战斗的时候还是要谨慎行事。注意，这两个区域以后都不能再返回了，隐藏要素一定要拿齐后再离开。



Towers' Link/ 塔 连结部

前行不久触发剧情，BOSS 战强制败北，无需反抗，任由其将阿鲁卡多丢下深渊。阿少在水下是无需呼吸的，也就不需要担

心氧气的限制，可以纵情畅游。

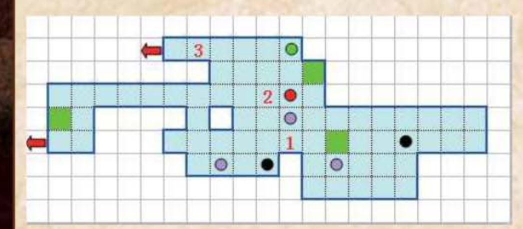


Abandoned Mine/ 废坑

上岸后进入坑洞便能觉醒副武器“蝙蝠”。在①处扳动机关开门时会出现大量电气半鱼人。②处可以看到一个狼人脸型的上锁大门，这种门需要以后获得“狼人形态”的能力后方能开启。③处空中的轨道车则需凭“恶魔之翼”的二段跳能力才能跳上。

◆ Electric Merman/ 电气半鱼人

带电的半鱼人会自我防御，且比普通半鱼人多了一招蓄力放电，对前后都有判定，不过电流的效果范围很短，一个翻滚便可躲开，其他打法照旧。

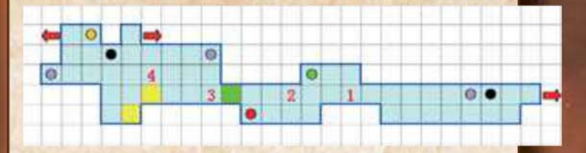


Kitchen/ 厨房

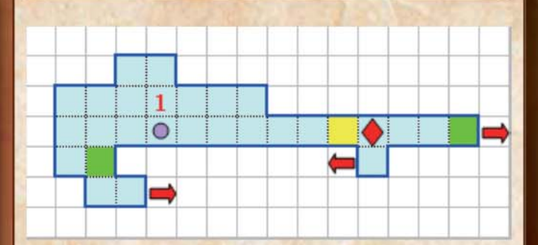
在狭长的通道内回避空间有限，遭遇半鱼人前后夹击时建议用蓄力的蝙蝠攻击让它们直接进入眩晕状态，方便一击必杀。①处的发光墙壁需要以后有“暗影之爪”时才能用蹬墙跳跃上，在②处扳动机关令水位上升后，才能拿到左下的隐藏宝箱。到达③后觉醒特殊能力“雾气”，强制战斗结束后直接变雾穿过左侧的铁门。

◆ Hunchback Troop/ のみ男军团

3 个驼背男一组，有较强的防御能力，蓄力冲刺攻击的距离很远，其他长矛攻击则可以防反。除了用 L+Y 蓄力能直接弹开盾牌外，阿少在雾气形态下也可以用 L+ 滑杆的方式绕到其背后偷袭，蓄力蝙蝠攻击也有不错的效果。敌人无法挑空，连击时不妨加入一些有破防效果的招式。



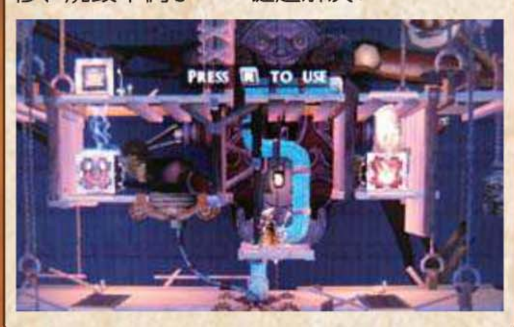
Theatre/ 剧场



本区域以解谜为主：蓝色的风力箱会向上喷射气流，乘风便可到达高处，让气流通过蓝色的通风管可以推动另一侧的重力箱；紫色的磁力箱能吸住上层的铁箱，之后通过推拉下层的磁力箱，带动上层的重力箱移动进而压住机关；红色的火力箱可以烧掉巨大的木偶手。到达①处后发现西蒙在剧场下层遭到木偶的围攻，而阿鲁卡多则需解开眼前巨大的机关来助他脱身。解除机关的原理就是前面介绍的 4 种箱子，平台上两个深色的位置是背景中木偶可以抓取的区域，扳动中央的开关令木偶的手在上下层移动、摆放箱子。调查右侧的红色卷轴可以耗费经验值解锁提示。（不靠提示自行解开谜题的经验值为 1000，每解锁 1 条提示经验减少 200，耗尽全部经验可以将谜题交给系统自动解开。）

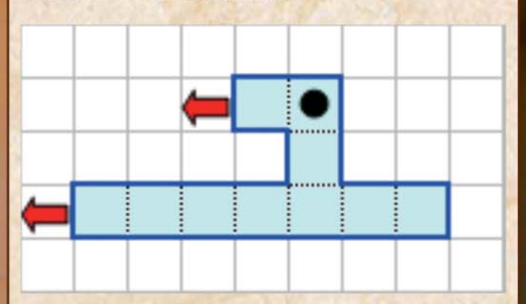
具体的解谜步骤为：①将重力箱向左推到左侧的深色位置，并扳动开关让其到达二层；②将火力箱向右推至木偶的手下方，烧毁手部后风力箱掉落到底层；③将风力箱拉到最左侧，借助气流让阿鲁卡多到达最上层；④先把磁力箱向左拉到平台一侧，扳动机关把重力箱移上来；⑤将重力箱和磁力箱分别向右推，磁力箱摆在木偶手部的操作区域内，再把火力箱拉到右侧的深色位置，扳动开关，令磁力箱和火力箱都位于二层；⑥回到最上层把重力箱向左拉，移到磁力范围内（如图），扳动

一次开关，待磁力箱到达下层后向右移动一个箱位；⑦连扳两次开关，重力箱到达二层后用磁力箱吸住它，并向右移动压住机关，中央通风管下的闸门打开；⑧再次扳动机关，把火力箱送到最上层；⑨将风力箱拉到中央通风管下，吹动火力箱向右移、烧毁木偶手——谜题解决！



Terrace/ テラス

搭乘升降梯时触发 BOSS 战，获胜后得到“暗影之爪”，便可借助蹬墙跳，从损坏的升降梯处前往上层。



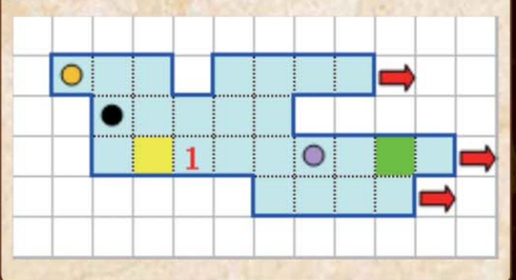
BOSS 战·Reaver/ リーパー

有一定难度的 BOSS，主要是招式较多且威力不弱，玩家需花一点时间掌握其规律。第一阶段的招式和应对如下：①蓄力转身甩尾，范围很远，建议用跳起回避，后撤有时无法撤到安全距离；②近身啃咬，常常会 2～3 连咬，出第三下时为蓄力效果，不过准备动作较明显，算是防反的好时机；③抛出白色物体，落地约 2 秒后膨胀炸裂，此时才有伤害判定，跳起躲避即可，其在空中时也可以用 X 键的挥鞭抽飞；④从体内生出小怪上场进行骚扰。面对此 BOSS 切记攻击时不要贪刀，应以安全和稳妥为上。攻击杂兵时多用挑空连技并尽快消灭，免得被 BOSS 偷袭。另外不要尝试跳过 BOSS，它背后生出的小怪会把玩家咬倒，也不要对 BOSS 放蝙蝠，会被其吃得只剩下骨头（效果很有趣）。一旦被逼到角落可以用雾气的穿透效果离开，生命值不足时也应利用雾气的回血效果，杂兵和防反则是最有效的补魔方式，需做好持久战的准备。将 BOSS 的血量削减掉 1/4 时它会背对玩家，此时按 R 键拉动上层的吊顶装饰便可用腐蚀液对其造成伤害。

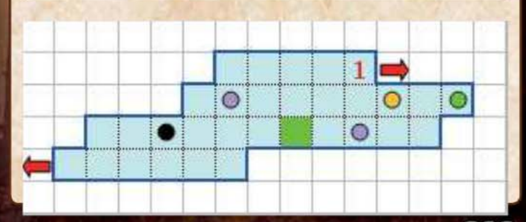
QTE 过后战斗进入第二阶段，BOSS 会追加一招退到屏幕尽头后张大嘴巴的长距离突进，被咬到后会被吞进肚子，要用 QTE 挣脱，其实跑到场景两侧最边缘处就不会被咬到了。BOSS 的生命值仅剩 1/3 时会迎来第二次拉动腐蚀液的 QTE，之后的第三个阶段 BOSS 会跑到屏幕内侧进行远距离喷吐白色物体的攻击，由于其炸裂延迟的特性，建议在场景的两侧来回游走，必要时候辅以 X 键的鞭击，回避起来还是相当容易的。其在从上层跳下的那一下带有攻击判定，之后的打法就与先前毫无二致了。

Clock Room/ 时计室

在①处的巨大时钟下调查机关，觉醒“狼人形态”的特殊能力。大钟上的平台由于带有电流效果，暂时无法攀爬，先变为狼人拉开右上角带有狼型脸孔的大门并从右侧离开。



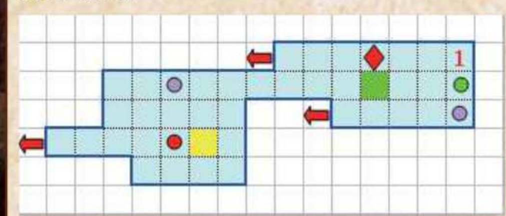
Toys Assembly Line/ 玩具の制造ライン



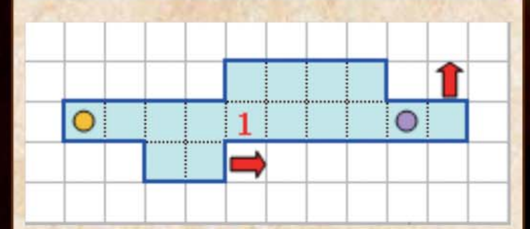
一场强制战斗过后，前往本区域右上角，沿途中的电流机关不妨利用雾气形态。在①处利用悬挂点爬到高处，踹开玻璃后飞入下一个区域。

Toy Maker's Workshop/ トイメーカーの工场

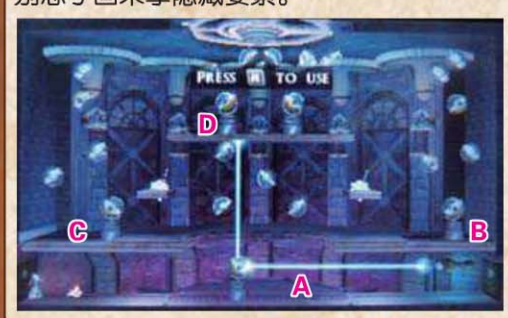
地面上有电流的区域千万不要触碰，那是即死型的陷阱。先到①处调查机关，得到副武器“沙漏”。回到下层时有一场强制战斗，之后沿原路返回 Clock Room。在巨大时钟前砸碎沙漏延缓时间流逝，趁电流消失的间隙从左侧平台腾跃攀爬至最高层，调查机关后阿鲁卡多的武器得到强化，此后便能利用空中那些弯弯曲曲的磁力轨道，用 R 键和滑杆进行移动。凭此能力从右上角的出口离开，再度回到 Toy Maker's Workshop 并从上方的出口前往全新的场景。



Carousel's Engine/ 回转木马 动力部

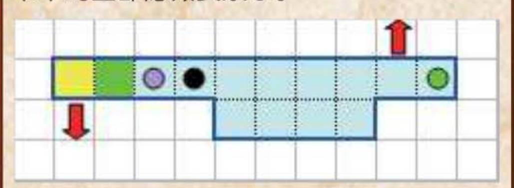


到达①处后又要通过解谜帮西蒙解围，阿鲁卡多轻轻的一声“啧”仿佛都在说着这年轻人太莽撞了。解谜的原理是让右下角的光束经过折射照到最上层正中央的接收装置。左下角的红色卷轴同样可以耗费经验值解锁提示或是直接解开谜题，配合图示、解谜步骤如下：①将下层的反光镜向右推到 A 点；②将中层右侧的反光镜向右推到 B 点，中层左侧的反光镜向左推到 C 点；③将上层左侧的反光镜向左推一点到 D 点；④先后拉动中层左右的机关各一次即可。谜题解开后会自动前往下一区域，别忘了回来拿隐藏要素。



Resurrection Room /复活の部屋

跳到下层后就要迎战先前将阿鲁卡多打落深渊的 BOSS 了，获胜后得到“恶魔之翼”，凭借二段跳和滑翔能力就可以回收本章的全部隐藏要素了。



BOSS 战・Daemon Lord Resurrected /复活したデーモンロード

第一阶段 BOSS 的行动特点是：①蓄力挥臂三连击，三下加起来的攻击距离颇远；②蓄力后跃到空中的翻滚下砸攻击；③尾部的电流攻击，有一定跟踪性且持续时间较长。由于 BOSS 周身带电，雾气形态的阿鲁卡多无法穿过它的身体。此战要充分利用空中的磁力轨道，被 BOSS 逼到墙角时就要果断跳到轨道上回避。攻击 BOSS 的最佳时机是其尾部发射电流时，跳上轨道后迅速向其身后滑动，电流最多只能追踪到其头顶上方 90° 的位置，此时跳到它身后便可予以痛击。但处在其背部时 BOSS 会追加一招尾部蓄力的向后突刺，攻击注意不要贪刀，安全为上。蝙蝠对这个 BOSS 也无效，但是沙漏可以大大降低其速度，延长玩家的攻击时间。BOSS 的生命值削减掉约 1/5 的时候就会跳上高台

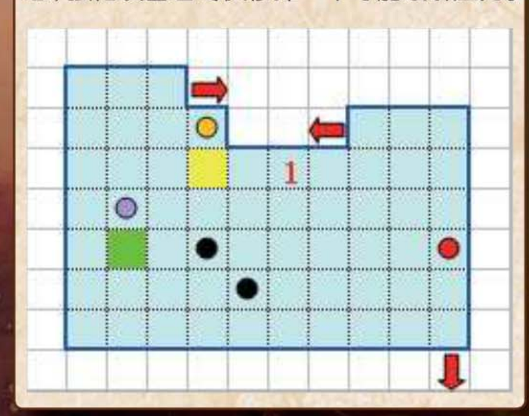
操纵机械，而场景中央会出现两条长条形的电流，玩家依旧要利用轨道回避，但更重要的是伺机攻击场景两侧的装置。建议投掷沙漏延缓时间流逝，用按住 Y 键的连续攻击，两轮便可打破一台，给 BOSS 造成极大伤害。将两台装置都打坏、QTE 过后战斗便会进入下一阶段。BOSS 的招式大大减少，蓄力的挥臂攻击仅为二连，但会追加一招半圆形的震荡波，不过可以用防御抵消。由于此阶段的战斗场景较为狭窄，要注意的是别被逼到两侧的电网上，BOSS 身上已无电流附体，雾气形态可以发挥巨大的功效。将 BOSS 打入眩晕状态后就能按 R 键搞定收工了！

Vampire's Tower /ヴァンパイアの塔

本章最后两个区域杂兵战的难度大幅提升，除了极为耐打的 Gargoyle 之外，新出现的吸血鬼剑士也是非常难缠的狠角色，切不可大意。

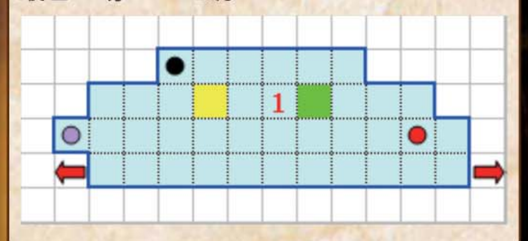
◆ Knight Vampire/ ヴァンパイア ナイト

非常强力的杂兵，防御能力出色的同时，拥有丰富的攻击招式且大部分都是蓄力型的，包括投掷羽毛、二连斩、正面刺剑等等，伤害值都非常可观。与单一的吸血鬼剑士对抗时不妨近身，用 L+Y 的蓄力掌击破防，配合各种快速鞭击缠住对方。同时面对多只的话就较为头痛了，建议用阿鲁卡多的狼人形态，强化攻击后尽快秒掉一个才能缓解压力。



Throne Entrance/ 王室 入口

走到①处后触发剧情，想要打开此处的血门需要收集两枚“血玉（Blood Orb）”。从左下的出口返回 Vampire's Tower 可在①的台座上找到第一枚红玉。而另一枚位于之前 Kitchen 区域的标记④处的驼背男怀里。打开血门后就会迎来本章最后一场 BOSS 战。



BOSS 战 · Dracula/ ドラキュラ

与德拉库拉的交锋分可为四个阶段，第一阶段有西蒙协助，实际上他的攻击并不会让 BOSS 掉血，但还算有一定的牵制效果。BOSS 的攻击方式有：①跳起蓄力后的红色震荡波，范围极大，但对于已经有二段跳能力的玩家来说可以轻松躲过；②甩披风发射火炎弹是比较经典的一招，与其拉开距离后火炎弹的间隔也会扩大，利于找到缝隙躲开；③挥鞭三连击，第三下为蓄力，伤害值很高但起手势明显，玩家即时防御成功后就会有绝佳的反击机会。BOSS 的生命值削减掉 1/5 时便会触发剧情，西蒙被打晕，玩家需要与 BOSS 单挑。此阶段德拉库拉会追加一招蓄力的横向飞行突击，且经常能防住玩家的攻势。推荐招式是跳起按住 Y 的砸地 + 收鞭，成功命中的话可以把 BOSS 打翻在地，进而创造追击的机会。BOSS 的生命值只剩 1/3 时会回到宝座上，控制西蒙与玩家交手。阿鲁卡多不会伤害他，只能靠看准时机的防反弹开其鞭子，再趁机用 R 键吸掉对方身上的邪气。3 次 QTE 后西蒙就会恢复神智，战斗进入最终阶段。德拉库拉增加一招用鞭子卷起目标的招式，需要连打 B 键挣脱，西蒙也会帮玩家解围。蝙蝠和沙漏对 BOSS 都没什么用，魔力用于强化攻击还是回血就看玩家自己的临场判断。到了此时德拉库拉也已经是强弩之末了，很快便会败在两人的鞭下。

剧情

阿鲁卡多推开了城主之间的大门，西蒙这才明白两度帮助自己的竟然是一个吸血鬼。然而，这面容既让西蒙吃惊不已，却也有一丝难以名状的温暖。从阿鲁卡多的言谈中得知德拉库拉是他的父亲，而面对这个将自己变成怪物的父亲，他毫不犹豫地挥鞭相向。在两位战士的携手奋战下，败阵的德拉库拉在强光中化为了虚无。然而这并不是吸血鬼死亡的方式，很明显德拉库拉仍然以某种形式在生，但至少短时间内不会为祸人间。在阿鲁卡多的劝说下，西蒙将命运之镜的碎片交给了失落的灵魂，他对面前这个吸血鬼的身分更为在意，因为对方很明显认识自己的父亲。然而面对西蒙的反复追问，阿鲁卡多选择了沉默，那是一个他不愿告诉任何人的真相……

ACT Ⅲ

~Trevor Belmont~

剧情

一切要追溯到30年前，圣光兄弟会将特雷弗从小就与母亲分离并被隐藏起来的始末告诉了他。而得知自己的父亲就是如今的德拉库拉后，特雷弗苦恼不已，亲生父亲的所做所为令"贝尔蒙特"这个姓氏蒙上了污点。在反复思量后，特雷弗最终选择了暂别妻儿，独自一人前往恶魔城，这既是为了救苍生于水火，也是为了给死去的母亲报仇。临行前他将命运之镜的碎片留给了自己年幼的儿子、继承了母亲一头红发的西蒙。

Castle Entrance/ 城 入口

虽然没有副武器的辅助，但特雷弗初期就有二段跳等能力，比较灵活。本章前期的流程与试玩版是完全一样的，整体难度反倒低于前一章，相信玩过 DEMO 的玩家会得心应手。

◆ Armored Skeleton/ アーマースケルトン

手持大盾的骷髅兵擅长防御，能保持持盾姿势蓄力前冲，单手的挥斧攻击动作较大，很容易防反，L+Y 蓄力的老办法也可以弹开它的盾牌。

◆ Possessed Armor/ 取りつかれたアーマー

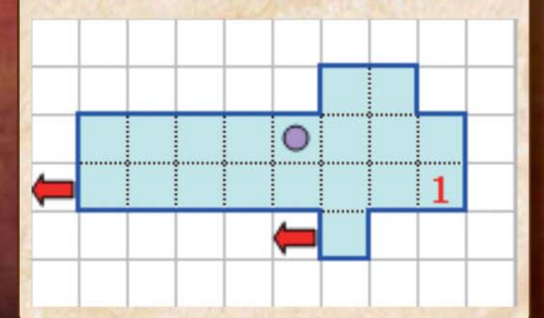
皮糙肉厚的魔铠兵是较为难缠的敌人。捶地攻击带有范围效果（腾起白雾的一圈），注意用翻滚或跳跃回避；蓄力后投出的链锤距离很远，而且去和回有两下伤害判定，没有准备好的玩家很容易被第二下命中；蓄力的冲撞攻击因为距离较短，构不成威胁。与其交手时建议尽量站在较远的位置，用鞭子的最前端进行攻击，这样大部分招式都可以从容应对。

Unholy Church / 邪悪なる教会

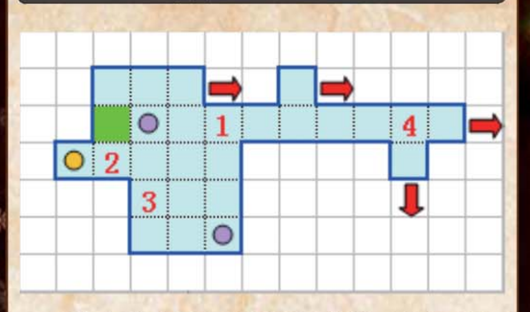
在①处调查得到副武器"回旋镖"后，有一场强制战斗，获胜后才会出现新的攀爬点，到达最高处后转动开关，用吊灯在地上砸出一个坑。

◆ Giant Bat/ ジャイアント バット

为数不多的空、陆两栖敌人，在空中只会用蓄力俯冲，地面时则有蓄力突进和挥臂两种攻击方式。由于其 HP 不高，无需与其做过多纠缠，挑空后展开强攻即可。



Crypt/ 地下墓地

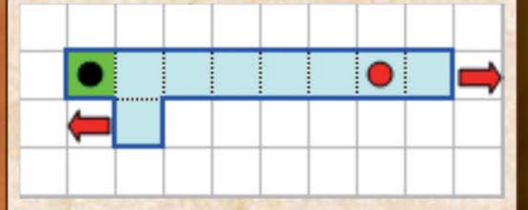


先向右走到尽头发现上锁的大门，返回

①时骷髅兵就会撞破挡路的木板。继续向下深入，②这种形状的机关需要以后获得光或暗魔法才能开启。扳动③的机关后需要迅速按原路返回，在限定时间内通过之前看到的那扇上锁大门，否则门会再次闭合。位于④的天使像则需要有光魔法才能启动。

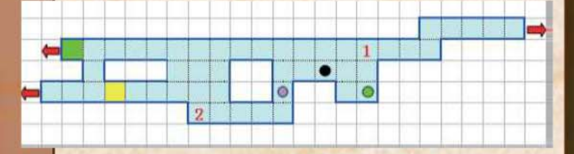
Cemetery/ 墓地

非必经区域，不追求 100% 收集的玩家可以无视。



Entrance Bridge/ 入口 桥

前进不远就看见驼背男把光魔法的挂坠投入溪流中，来到桥上后触发 BOSS 战。获胜后走到右侧尽头，却被失落的灵魂拒之门外。转身走回①处时骷髅兵再次担当了开路的角色，一路向下到达②处获得光魔法的能力。

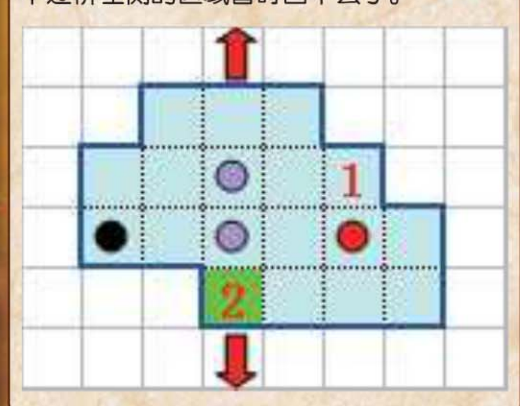


BOSS 战 · Executioner/ 死刑执行人

非常肉脚的 BOSS，战斗过程中还有提示告诉玩家该如何躲避其攻击。BOSS 的招式有：①蓄力横向挥斧，向后翻滚即可躲避；②蓄力砸地攻击，跳起躲避的同时就可还击；③近身抓投攻击，按对 X 键才能摆脱，否则会被扔到地上。BOSS 伤血约 1/5 后会追加肩膀冲撞攻击，根据提示用二段跳避开，其会撞到铁门上陷入眩晕，此时可以果断上去猛攻。血量降至 1/2 时 BOSS 会追加蓄力的飞扑攻击，根据提示向前翻滚、从其身下回避即可。

Crypt's Labyrinth/ 地下墓地 迷路

回到先前 Crypt 的天使雕像处，开启下方的通道口后勇敢地向下跳。在满是陷阱的本区域内跳跃需格外小心，碰到尖刺的话是即死的。①处的石门要等“战斗十字架”强化后才能打开，跃入②的巨大坑洞后很快迎来第二场 BOSS 战。获胜后被 BOSS 一路带到了桥上，恶魔城的大门也被撞开。不过桥左侧的区域暂时回不去了。



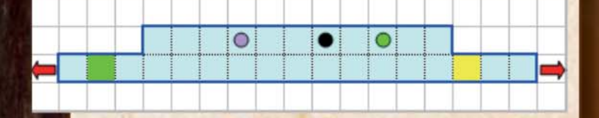
BOSS 战 · Lady Of The Crypt/ 地下墓地の女

同样是非常简单的 BOSS 战，画面抖动剧烈时就表示其快要从地下钻出。一开始 BOSS 只会双手不断乱挥攻击，成功防反后能够赏其一顿鞭子。BOSS 的生命值削减掉 1/4 后则以蓄力冲刺攻击为主，跳跃回避后其会陷入一段时间的眩晕，不用犹豫，再赏它一顿鞭子。BOSS 的血量不足 1/2 后会综合前两种攻击套路，并追加一招从玩家附近钻出、把人拖入地底的即死攻击——此招算是 BOSS 最大的威胁，必须向后翻滚回避或是连打按键挣脱。将其生命槽打空后 BOSS 就会现出本体，之后是一连串的 QTE 环节，看准了再按即可，时间比较宽松，但别按错。



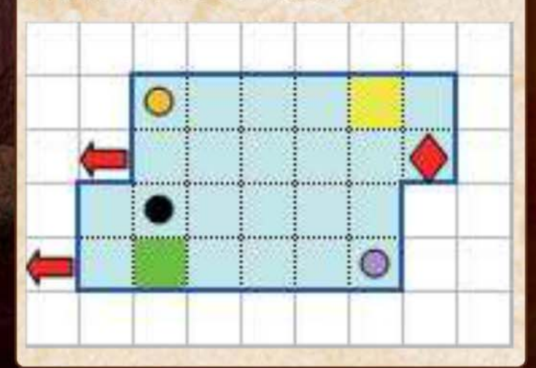
Castle Hall/ 广间

前进少许后，特雷弗与失落的灵魂相遇，后者的面具也被打碎。剧情过后到左上扳动大门的机关，注意上层有一个生命值上限宝箱是隐藏在木箱后的。



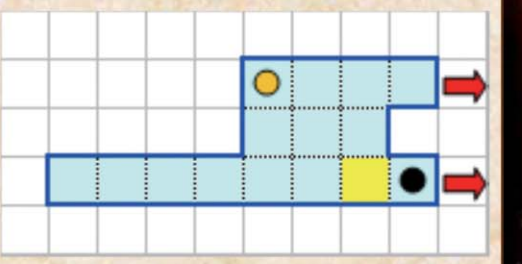
Games Room/ 娱乐室

娱乐室内类似棋盘和棋子的摆设其实是《暗影之王》中的一个颇为有趣的迷你游戏，强制战斗过后往下的路口就会显现。到右下角扳动机关后需要在限制时间内通过左下角的门，时间很充裕，进行平台跳跃时千万不要着急，免得失足。



Guards Room/ 卫兵室

右下角关闭的门对应的机关位于左下角，只不过扳动后会有一场强制的杂兵战。

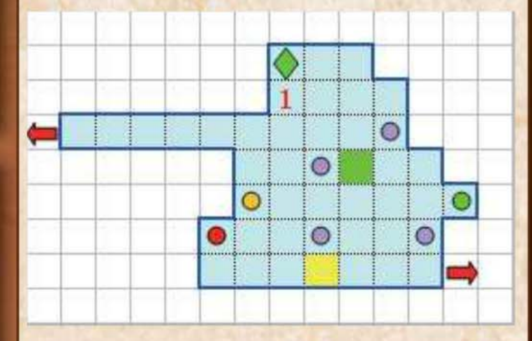


Cells/ 地下牢

在①处获得实用的副武器“电流弹”，同时面对多名敌人时是有效的牵制手段，不过定不住身形巨大的魔铠兵。

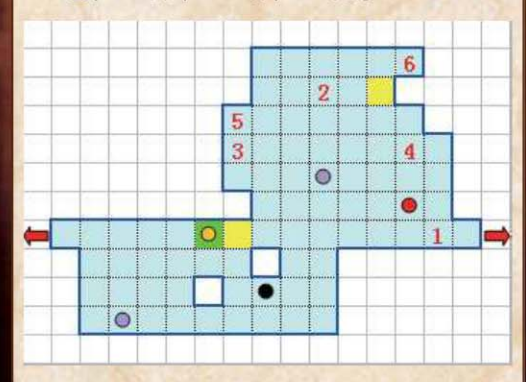
◆ Hunter Merman/ 狩猎半鱼人

相比普通半鱼人多了一招蓄力喷吐绿色粘液，粘液的飞行弧度较低、速度很慢，没有什么威胁。对于喜欢防御的狩猎半鱼人，挑空攻击依旧是不二之选。



Vertical Prison/ 地下牢 中心

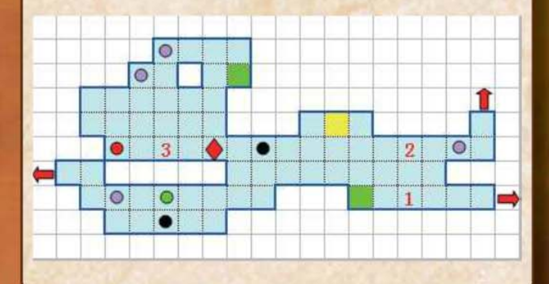
在大片的水下区域游动时需时刻注意氧气的补给，右下角的①处有 4 个机关。先到本区域最高层②处拿到暗魔法的挂坠，在③～⑥可找到 4 个红色卷轴，其会提示各个机关分别对应什么魔法。注意，除了对应的魔法外，调查机关的顺序也必须按照卷轴所展示的，从左到右 4 个机关分别以 A、B、C、D 表示的话，先后顺序应为：C– 暗、B– 光、A– 暗、D– 光。



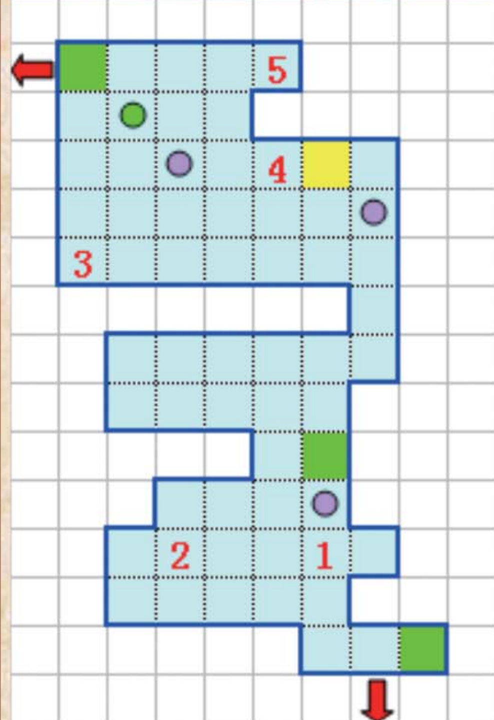


Abandoned Mine/ 废坑

①处右侧的大片熔岩目前是无法跳过的，先向上攀爬，扳动②处的机关后再度遇到一个处刑人。此次 BOSS 战的打法与先前没有太大区别，就不再重复说明了，只不过远处会有两个驼背男投掷油瓶搅局，在光、暗魔法的辅助下可以快速地击倒 BOSS。获胜后调查门内的台座，特雷弗的武器得到强化，此后就能扯碎发光的厚重石门。



Clock Tower/ 时计塔

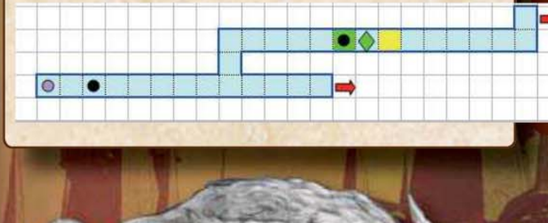


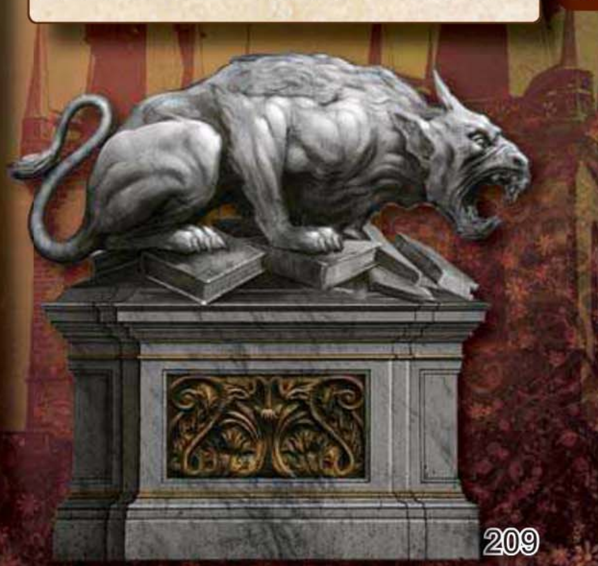
时计塔内机关重重，是考验玩家跳跃操作的区域，摔死个几次用来熟悉场景是在所难免的。先把木箱推到最右侧挡住红色机关，并扳动①处的开关，然后利用②处的风力箱跳起抓住上层的移动平台。顺利到达上半区域后先到③处扳动开关，④处的机关按照“左－暗、右－暗”，“左－暗、右－光”触发两次，便可拿到生命上限宝箱以及⑤处“速度之靴”的冲刺能力。

Belfry/ 钟塔

作为最后的一块区域有较多的强制战斗，还没有升至 18 级的玩家不妨攒一下经验值，解锁最后的大招。搭乘升降梯来到上层后触发剧情，大钟从高处坠下，此时玩家要进行一连串的跑路，沿途的杂兵无视，跳上磁力轨道、遇到前方有齿轮挡路的时候稍微停顿一下，等上方落下的物体将其砸掉后再迅速前进。剧情过后就可以探索以前的全部区域搜刮隐藏要素了，准备就绪后到 Abandoned Mine 右下角，利用冲刺跳跃过熔岩（从该区③处的磁力轨道上向下跳会落到矿车上，这样才能拿到左侧的副武器上限宝箱）。

随后与 Daemon Lord 的 BOSS 战全程都是 QTE，这个 BOSS 的右眼被加百列刺瞎，解除封印后被特雷弗腰斩，复活后又被阿鲁卡多击倒，戏份真够足的。BOSS 战过后钟塔左侧的怪物图鉴才会出现，而从右上的出口前往城主之间后就会迎来最终 BOSS 战！





BOSS 战 · Dracula/ドラキュラ

与《暗影之王》的最终 BOSS 战极其相似，玩家方面的魔力无限，而德拉库拉会切换自己的属性，持剑时为光属性、控制火焰则为暗属性。当玩家开启的属性与 BOSS 相反时，能够给其造成有效的伤害，反之受到攻击时伤害也很大；而如果玩家的魔法属性与 BOSS 相同，则受到的伤害较小，但自己的攻击对 BOSS 也就完全无效。BOSS 持剑时的连斩攻击前两下可防反，且准备动作较大，是攻击的好时机；原地的蓄力剑舞飞天起手稍快，建议翻滚回避；而面对剑气斩时，如果跳跃躲避后 BOSS 追到空中，需要用 L+ ↓ 迅速下降免得中招。BOSS 使用火焰时，招式有跳到空中蓄力向地面施放的震荡波，拳击地面后喷出火柱——看到地面裂开时就要翻滚回避，而拳套连击则是玩家进行防反的好时机。注意 BOSS 在切换属性时放出的光圈也是有伤害判定的。利用相生相克原理是此战的宗旨，战斗时先与 BOSS 开相同属性以减少伤害，成功防反时利用画面的放慢特性迅速切换属性，并以按住 Y 的连续攻击或 L+Y 的蓄力大招对其重创。另外就算 BOSS 持剑，玩家开着光魔法时虽然不能给其造成伤害，但是还是可以回血的，利用这一个技巧最终 BOSS 战就非常容易了。在德拉库拉空血后会进入 QTE 阶段，在空中飞行时还需要用滑杆手动避开 BOSS 放出的红色光弹，否则一击必杀，距离足够近后就可以按 R 键触发剧情了。

剧情 面对强大的吸血鬼王德拉库拉，特雷弗英勇的奋战却没有换来美好的结局，鲜血从他的胸膛不断涌出。其实失落的灵魂就是命运之镜的具象化，他引导人们走向其不可违抗的宿命。在经历了人生的种种后，特雷弗察觉到了父亲面对命运时的无奈和凄凉，在临死前他终于叫出了“父亲”，命运之镜也向德拉库拉证实了一切。突然得知自己有一个儿子，但马上又要失去他，德拉库拉残存的人性让他不顾一切地喂特雷弗喝下自己的鲜血——这也就是白发吸血鬼阿鲁卡多的由来。

如今，恶魔城在阿鲁卡多和西蒙的努力下缓缓崩塌，升起的朝阳也仿佛在预示着人间将迎来一段短暂的和平。但两人都很清楚，真正的恶战尚未开始，德拉库拉很快便会卷土重来，席卷人世并唤来血雨腥风……

二周目

通关后追加最高的 Hardcore 难度，如果玩家达成了 100% 收集，主菜单的 Extras 选项中会追加一段动画“Separate ways”。二周目游戏时继承角色的等级和招式、隐藏要素的收集情况（生命、魔法、副武器上限），但副武器、特殊能力和地图开启情况都会重置。



喜欢日式偏 A · RPG 风格《恶魔城》的玩家多半是不会喜欢本作，但实际上平心而论《命运之境》的整体素质尚可，作为 2.5D 式 ACT 继承了《暗影之王》的优点，也做出了一定的改良。剧情主线本身很简单，但以多角度、多时间轴的形式呈现出来让人眼前一亮，也为《暗影之王 2》做好了铺垫。不过三名角色的招式模组完全一样是个败笔，游戏本身的难度就不高，取消挑战任务后也让本作的耐玩性降低不少。



文 乌冬 美编 咕噜

在3DS发售之处，NBGI就表示会在上面推出《机战》，两年之后，这个承诺终于实现。作为3DS的首款《机战》，《机战UX》无论在画面还是系统都比NDS的进化了不少，为3DS以后的《机战》作品开了个好头。

S・RPG	战略角色扮演	3DS
超级机器人大战UX		
スーパーロボット大战UX		
NBGI	日版	2013年3月14日
1人	7140日元	无对应周边



操作介绍

一般操作

键位	作用
十字键	光标移动
滑杆	缩放地图大小
A	确定 / 调出主菜单（无选定目标时）/ 调出行动菜单（选定我方机体时）/ 查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）/ 加快战斗动画速度（战斗动画中）
B	取消 / 跳过战斗动画（战斗中）/ 查看以前对话（对话中）
Y	快捷键，可在システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时(回合结束、检索、部队表、系统设定)和选定目标时（移动、攻击、变形、地形、编成、交代、精神、能力）/ 自动选择移动位置（移动时）/ 自动选择攻击目标（选择攻击目标时）/ 分段跳过战斗动画（战斗中）/ 精神多选（使用精神时）/ 切换副机体的行动（战斗准备界面中）/ 切换主机体和副机体的能力界面（能力界面中）
X	开启或关闭战斗动画（战斗准备界面中）/ 加快剧情对话速度（对话中）
L/R	切换我方可行动角色（大地图界面时）/ 切换攻击目标（选择攻击目标时）/ 切换主机体行动（敌方发起的攻击的准备界面中）/ 切换攻击方式（我方发起的战斗的准备界面中）
START/SELECT	快速存档

特殊操作

键位	作用
X+（L/R）	快速选定敌方机体 / 切换主副机师（能力界面时）
R+A	加快剧情对话速度
L+A	直接跳过剧情对话
R+L+（SELECT/START）	快速复位游戏（此时按住 START 或 SELECT 键不放可快速读档）
△ + 十字键	加快光标移动速度
R+ 十字键	机体移动时光标直接到达最远距离

机师能力说明

项目	说明
气力	气力越高机师的攻击力和防御力也越高，反之亦然。战斗开始时气力为 100，自机命中和击坠敌机、受到攻击、我方击坠敌机时气力都会逐渐提升，默认上限为 150。另外部分武器和特殊能力都需要气力达到一定数值后才能使用。
SP	精神点数，用来使用精神指令。
格斗 / 射击	驾驶员的攻击力，分别对应格斗武器和射击武器，数值越高攻击伤害越高。
技量	影响机体攻击时的 CRT（会心一击率，伤害 1.25 倍）以及部分技能的发动几率。
防御	影响机体的防御力，数值越高受到伤害越小。
回避	影响机体的回避能力，数值越高回避率越高。
命中	影响攻击时的命中能力，数值越高命中率越高。
活性率	《铁のラインバレル》系机师的专有能力，主要影响机体的 HP 回复效率。
精神コマンド	机师当前习得的精神指令，战斗中可消耗 SP 使用精神让自机或队友获得各种各样的有利效果。
战术指挥 / 应援	部分角色的专有能力，设定为战术指挥官后可让该效果对我方全体生效，随着流程的进行，效果也会得到追加或升级。

机体能力说明

项目	说明
HP	机体的体力，HP 为 0 时就会被击坠
EN	机体的能量，在空中移动、使用 EN 武器等情况下都会消耗 EN
MP	デモンベイン的专有数值，基本等同于 MP
装甲	机体的防御力，数值越高受到攻击的伤害越少
运动性	机体的回避能力，数值越高回避率越高
照准值	机体的命中能力，数值越高命中率越高
移动	机体的移动力，数值越大移动的距离越远。分号后的为机体可移动的地形，分为海陆空三种
体积（サイズ）	机体的大小，分为 SS/S/M/L/2L/3L 六种
地形适应	机体的地形适应能力，分为 C/B/A/S 四个等级，其中 A 为标准，A 以下为不擅长地形，A 以上为擅长地形，在擅长的地形上机体命中、回避、防御都会得到提升，反之亦然
奖励（ボ－ナス）	机体的附加能力，组队时双方的奖励都能得到加成

武器能力说明

项目	说明
弹数	由分数表示，残余弹数 / 总弹数
消费 EN	使用该武器的必要 EN，括号内为机体现在的 EN
必要气力	使用该武器的必要气力，括号内为机师现在的气力
必要条件	使用该武器的必要条件
地形	武器的地形适应，分为 C/B/A/S 四个等级，其中 A 为标准，A 以下为不擅长地形，A 以上为擅长地形，在擅长的地形上武器的命中、攻击力都会得到提升，反之亦然
分类	武器的分类，准星标志为射击武器，拳头标志为格斗武器
无效化	防护罩等可无效化的特殊防御
特殊效果	武器的特殊效果
属性	P 为移动后攻击武器；S 为特殊效果武器；B 为光线武器；M 为地图武器；+ 为合体攻击；橙色的 + 为只能特定一个单位发动的合体攻击
敌味方识别	地图武器是否会对我方机体造成伤害
形式	地图武器的种类，分为以自机中心型、方向指定型和着弹点指定型三种

搭档战斗系统

和 NDS 的《机战 L》一样，本作也是采用搭档战斗系统，可让两架机体组成一个单位进行行动，这种单位叫作 PU（搭档单位，Partner Unit），而没有编成 PU 的单独机体则被称为 SU（个体单位，Single Unit），两种单位有着各自的优点，战斗中要根据状况区分使用。

搭档单位

PU 中在前的机体为主机体，在后的为副机体。移动时，PU 的移动类型取决于主机体，比如飞行机体和陆地机体组队，只要飞行机体担任主机体，那陆地的一方也能享受到空中的移动效果；攻击时，主机体攻击后副机体能进行追加攻击，并且攻击对象如果是 PU 的话，还可在集中攻击主机体、集中攻击副机体、个别攻击三种不同的攻击方式中选择其一（无需援护攻击技能）；防御的情况下，当敌机对我方 PU 的主机体或副机体进行集中攻击时，没受到攻击的一方可以对被攻击的一方进行援护防御（需援护防御技能）；受到修理和补给时，效果同时对两架机有效，并且 PU 中有修理机或补给机的话，相对应地还能享受到每回合 HP 或 EN（MP）回复 10% 的效果；PU 内的两架机可以共享机体奖励，机体能力比 SU 时更强。

个体单位

SU 虽然没有来自小队内另一架机的援护，但和拥有“援护攻击”和“援护防御”技能的我方单位邻接时，就能享受到 PU 的副机体一样的援护效果。并且 SU 能使用部分 SU 的专用技能，如在气力 130 以上时击坠一架敌机后能再次进行行动的“连续行动”，还有能使用同时攻击 PU 两架机体的“全体攻击”。

PU 的编成

除了在整备画面的**ユニット**编成中进行 PU 和 SU 的编成外，在战斗中也可以对两种单位进行简单的整编。当单位邻接时会出现编成指令，可在两个单位的机体中进行 PU 或 SU 的编成；使用交代指令可让 PU 中的主机体和副机体互换位置；撤退能让 PU 中的一架机体脱离战场，剩下的一架机变成 SU。



整备画面说明

パイロット一览：查看机师的能力。

スキルパ－ツ：用技能部件让机师习得新技能或提升机师的能力，部件可在击倒特定敌人或过关时获得。

のりかえ：变更部分机体的机师。

战术指挥 / 应援：在有战术指挥和应援效果的角色中选择一名作为战术指挥官，战斗中我方全员都可享受到该效果。

机体一览：查看机体的能力。

机体・武器改造：消费资金对机体的能力或武器威力进行改造。

ユニット编成：编成 PU 和 SU。

检索：检索精神、机师技能、机体特殊能力、武器性能和机体奖励。

システム：更改系统设定。

追加コンテンツ：依次为购入追加内容；输入 DLC 码（如初回特典中附带的码）下载追加内容；游玩追加内容中的残局机战（ツメスパロボミッション）；游玩追加内容中的特殊关卡（キャンペ－ンマップ）。

デ－タセ－ブ：保存记录。

次のマップへ：开始下一关。



奖励的提升

机体奖励的效果类似于以前作品中的强化芯片，区别是固定绑定在机体身上的，玩家可以通过组成 PU 的方法，来让机体共享彼此的能力，从而达到互补的效果，让作战能力更强。

机体奖励在达成特定的条件后可得到增强，从初始的 0 阶段开始还可以提升三个阶段。提升的方法一共有四种，分别是机师击坠数达到 100、机师击坠数达到 200、机体全 5 段改造和机体全 10 段改造（需 10 段改造解锁后），每达成一个就可提升一阶段，所以只要达成三个条件机体奖励就能达到最高。各机体的奖励效果可参考后面的资料部分。

补正

体积补正

当攻击体积比自己小的敌机时命中会减少，而攻击比自己大的敌机时伤害会减少，具体每相隔一级有 10% 的补正。比如 S 体积的机体攻击 M 体积的机体时伤害只有通常的 90%，L 体积的机体攻击 M 体积的机体时命中会比正常减少 10%。

连续目标补正

多个单位一个回合内连续攻击一个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累积下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

攻击距离补正

攻击目标的远近对命中率有修正效果，攻击远距离的目标时命中率会降低。



全精神效果一览

名称	消费SP	对象	持续时间	效果
热血	40	自机	一次	对目标攻击产生的伤害变为 2 倍，不能和魂并用
魂	50	自机	一次	对目标攻击产生的伤害变为 2.5 倍，不能和热血并用
斗志	30	自机 PU	一回合	对目标攻击必定会心，不能和热血、魂并用
理想	50	我方 PU	一回合	自机以及相邻单位获得“斗志”效果
ひらめき	10	自机	一次	100% 回避敌人攻击
不屈	15	自机	一次	受到攻击时，伤害变为 10
铁壁	30	自机	一回合	受到的伤害变为 1/4
顺应	25	自机 PU	一回合	自机的机体以及武器的地形适应变为 S
かく乱	70	敌全体	一回合	敌人的最终命中率减半，对方的必中效果优先
集中	20	自机	一回合	自机命中、回避率上升 30%
必中	20	自机	一回合	自机命中率变为 100%，对方的ひらめき效果优先
感应	35	我方 1 机	一回合	指定目标获得“必中”效果
直感	25	自机	一次 / 一回合	同时获得“必中”和“ひらめき”的效果
加速	10	自机 PU	一次	机体移动力 +3
追风	15	我方 PU	一次	指定目标获得“加速”效果
觉醒	60	自机 PU	一次	行动回数 +1，重复无效
再动	90	我方 PU	一次	指定目标获得“觉醒”效果
突击	25	自机 PU	一次	除地图武器以外的武器可移动后使用
根性	20	自机	一次	回复自机 HP 最大值的 30%
ド根性	40	自机	一次	完全回复自机 HP
信赖	30	我方 1 机	一次	指定目标 HP 回复 30%
友情	60	我方 PU	一次	指定目标 HP 全回复

名称	消费 SP	对象	持续时间	效果
绊	80	我方全机	一次	我方全体 HP 回复 50%
补给	60	我方 PU	一次	指定单位弹药和 EN、MP 完全回复
狙击	35	自机 PU	一回合	除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2
正义	70	自机	一回合	攻击时不消耗 EN、MP 和弹药
气合	40	自机	一次	机师气力 +10
气迫	50	自机	一次	机师气力 +30
激励	60	我方 PU	一次	自机以及邻接的我方气力 +5
脱力	50	敌方 PU	一次	指定目标的气力 –10
期待	80	我方 1 机	一次	指定单位主机师的 SP 恢复 50
てかげん	10	自机 PU	一次	在可击破敌人的情况下让对方残余 10 的 HP
直击	30	自机 PU	一次	无视机体体积补正带来的伤害减少以及与防御相关的特殊能力、技能无效
侦察	5	敌方 PU	一次	查看指定敌方单位的具体情报资料，并且一回合内回避率下降 10%
勇气	85	自机	一次 / 一回合	同时获得“加速、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果
爱	90	自机	一次 / 一回合	同时获得“加速、热血、必中、ひらめき、气合、幸运、努力”的效果
幸运	40	自机 PU	一次	战斗获得的资金变为 2 倍
祝福	60	我方 PU	一次	指定单位获得“幸运”效果
努力	20	自机 PU	一次	战斗获得的经验值变为 2 倍
应援	40	我方 PU	一次	指定单位获得“努力”效果

机体特殊能力一览

名称	效果
剑装备	装备有剑的机体可发动“斩り拂い”，将物理攻击用剑格挡开，使伤害无效，发动几率根据与对手的技量差而定
铳装备	装备有枪的机体可发动“击ち落とし”，将实弹武器（非光线类武器）用枪击落，使伤害无效，发动几率根据与对手的技量差而定
シ–ルド	装备有盾牌的机体在选择防御敌人的攻击时可发动“シ–ルド 防御”令伤害减少，发动几率与伤害减轻程度根据与对手的技量差而定
アンチビ–ムシ–ルド	装备有抗光线盾牌的机体在选择防御敌人的攻击时可发动“シ–ルド 防御”令伤害减少，如果是光线属性攻击的话伤害则更小，发动几率与伤害减轻程度根据与对手的技量差而定
ビ–ムシ–ルド	装备有光盾的机体在选择防御敌人的攻击时可发动“シ–ルド 防御”令伤害减少，发动几率与伤害减轻程度根据与对手的技量差而定
变形	有复数形态的机体可通过“变形”改变形态
ネイキッド	机体グラン・ネイドル可通过该指令变为ネイキッド，グラン・ネイドル为0时也会自动变为ネイキッド，变为ネイキッド后不能回到グラン・ネイドル
ア–マ–パ–ジ	强化ア–マ–ヒ–ロ–マン可通过该指令解除装甲，强化ア–マ–ヒ–ロ–マン为0时也会自动解除装甲，解除装甲后不能再回到装甲状态
操纵者交代	将主机师和副机师互换
合体	可以合体的机体，气力120时可通过该指令改变形态，合体后不能分离
超兽合神	ダンク–ガノヴァ的专有能力，气力120时可通过该指令改变形态，使用后不能回到原来形态
ウイングクロス	マジンカイザ–SKL的专有能力，气力120时可通过该指令改变形态，使用后不能回到原来的形态
修理装置	为自己的PU或邻接我方单位回复HP
补给装置	为自己的PU或邻接我方单位回复EN，被补给单位气力–10
搭载/回收	战舰专有能力，机体移动到战舰位置时能选择“搭载”收容进战舰，战舰移动到机体邻接位置时能选择“回收”收容机体，被收容的机体在战舰内能回复HP、EN和弹药，但被收容单位气力–10
オ–ラバリア	受到射击属性武器攻击时伤害减少1000，发动时消费5点EN，效果随“オ–ラ力”等级上升
オウカオ–の羽	受到射击属性武器攻击时伤害减少2000，发动时消费10点EN，效果随“オ–ラ力”等级上升
ノルンシステム	1500以下伤害无效化，发动时消费5点EN
イ–ジス装备	3000以下伤害无效化，气力100以上发动，发动时消费10点EN
GNフィ–ルド	2000以下伤害无效化，发动时消费10点EN
GNソ–ドビット	2500以下伤害无效化，气力100以上发动，发动时消费10点EN
GNホルスタ–ビット	2000以下伤害无效化，发动时消费10点EN
ビ–ム无效化	光线武器伤害无效化，发动时消费10点EN
ピンポイントバリア	受到伤害减少1000，发动时消费5点EN
エネルギ–シ–ルド	敌方专用能力，受到伤害减少1000，发动时消费5点EN
フォ–ルドバリア	敌方专用能力，受到伤害减少1500，发动时消费5点EN
コミュニケ–タ–バリア	3000以下伤害无效化，气力100以上发动，发动时消费10点EN
苍晄壁	3000以下伤害无效化，气力100以上发动，发动时消费10点EN
魔法障壁	200以下伤害无效化，气力100以上发动，发动时消费10点EN
VPS装甲	光线属性以外伤害减少2000，发动时消费10点EN
オフ・シュ–ト	获得“分身回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为45%

名称	效果
超高速回避	获得“高速回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为50%
分身の术	获得“分身回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为45%
高速回避	获得“高速回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为45%
量子ジャンプ	获得“量子化回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为40%
ニトクリスの镜	获得“かく乱系回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为30%
ステルス	获得“透明化回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为35%
オーバーライド	获得“高速回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为40%，可无视地形因素和无消耗进行移动
电磁迷彩	获得“透明化回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为35%
空间跳跃	获得“跳跃回避能力”，令伤害无效化，气力130以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为35%，可无视地形因素和无消耗进行移动
HP回复L1	自军回合开始时回复10%的HP
HP回复L2	自军回合开始时回复20%的HP
HP回复L3	自军回合开始时回复30%的HP
EN回复L1	自军回合开始时回复10%的EN
EN回复L2	自军回合开始时回复20%的EN
EN回复L3	自军回合开始时回复30%的EN
ハイパーデュートリオン	自军回合开始时回复10%的EN
GNドライヴTD	自军回合开始时回复25%的EN
GNドライヴ	自军回合开始时回复20%的EN
GNドライヴ〔T〕MD	自军回合开始时回复20%的EN
ジークフリード・システム	搭载了该系统的机体，可使用共通副机师的精神
クロッシング・システム	当有复数搭载了该系统的机体出击时，该类机体的能力上升，效果随出击数上升
同化L1	敌方专用能力，攻击命中特定的敌人时可同时减少其气力，当敌机因该攻击气力降到90以下就可将其吸收（击坠），回复自身的HP和EN，效果随气力上升
同化L2	敌方专用能力，攻击命中特定的敌人时可同时减少其气力，当敌机因该攻击气力降到100以下就可将其吸收（击坠），回复自身的HP和EN，效果随气力上升
同化L3	敌方专用能力，攻击命中特定的敌人时可同时减少其气力，当敌机因该攻击气力降到120以下就可将其吸收（击坠），回复自身的HP和EN，效果随气力上升
トランザム	移动力+1，气力130以上发动
融合L1	敌方专用能力，攻击命中特定的敌人时可同时减少其EN的10%，当敌机因该攻击EN为0时就会被融合（击坠）
融合L2	敌方专用能力，攻击命中特定的敌人时可同时减少其EN的20%，当敌机因该攻击EN为0时就会被融合（击坠）
融合L3	敌方专用能力，攻击命中特定的敌人时可同时减少其EN的30%，当敌机因该攻击EN为0时就会被融合（击坠）
オールキャンセラー	敌方专用能力，所有特殊效果武器的效果无效化，使用精神“直击”后也同样

特殊行动指令

单位名称	指令名	消耗	效果
ダブルオーライザー	トランザムバースト	EN80	1回合里范围内的敌方机师能力下降20，我方机师能力上升20。
デモンベイン	アトラック＝ナチャ	MP30	1回合里范围内的敌机不能移动。
RVF-25 メサイア	复合センサー	EN30	1回合里范围内的敌机命中率和回避率下降30%。
ディスィーブ/プリテンダー	ナーブクラック	EN30	1回合里范围内的敌方机师能力下降15，我方机师能力上升15。
ハインド・カインド	リフレクターコア	EN30	1回合里范围内的敌机命中率和回避率下降30%。
ヒーローマン	MRシステム	–	自机HP和EN全回复（一关只限1次）
フェイ・イエンHD	エモーショナル・ウェーブ IBS	EN70	1回合里范围内的敌方机师各能力下降，我方机师各能力上升。
ダブルオークアンタ	クアンタムバースト	EN90	1回合里范围内的敌方机师各能力下降，我方机师各能力上升。
YF-29デュランダルF・SP	翼の舞	EN80	1回合里范围内的敌机不能行动。

技能部件一览

名称	效果
底力Lv+1	特殊技能「底力」的等级上升1
援护攻击Lv+1	特殊技能「援护攻击」的等级上升1
援护防御Lv+1	特殊技能「援护防御」的等级上升1
斗争心	习得特殊技能「斗争心」
气力限界突破	习得特殊技能「气力限界突破」
Eセ–ブ	习得特殊技能「Eセ–ブ」
Bセ–ブ	习得特殊技能「Bセ–ブ」
カウンタ–	习得特殊技能「カウンタ–」
见切り	习得特殊技能「见切り」
ガ–ド	习得特殊技能「ガ–ド」
ダッシュ	习得特殊技能「ダッシュ」
连续行动	习得特殊技能「连续行动」
全体攻击Lv+1	特殊技能「全体攻击」的等级上升1
ヒット&アウエイ	习得特殊技能「ヒット&アウエイ」
サイズ差无视	习得特殊技能「サイズ差无视」
インファイトLv+1	特殊技能「インファイト」的等级上升1
ガンファイトLv+1	特殊技能「ガンファイト」的等级上升1
修理スキル	习得特殊技能「修理スキル」
补给スキル	习得特殊技能「补给スキル」
SPアップLv+1	特殊技能「SPアップ」的等级上升1
集中力Lv+1	特殊技能「集中力」的等级上升1
指挥Lv+1	特殊技能「指挥」的等级上升1
精神耐性	特殊技能「精神耐性」
海动直传格斗术	格斗值+10，防御・回避值+5
直心阴流剑术极意	格斗值+10，技量・回避值+5
フエイのディスク	格斗值+10，射击・命中值+5
リナのボンボン	格斗值+10，回避・命中值+5
九州土产のカステラ	格斗值+10，防御・技量值+5
ダミアンの空手指南书	格斗值+10、技量・命中值+5
一骑カレ–	格斗值+10、防御・命中值+5
真上直传射击术	射击值+10、技量・命中值+5
ラクスのディスク	射击值+10、防御・命中值+5
月刊「男のスパロボ」	射击值+10、防御・技量值+5
娘娘特制银河ラ–メン	射击值+10、格斗・命中值+5
一骑ケ–キ	射击值+10、回避・命中值+5
映画「ソレスタルビ–イング」	射击值+10、技量・回避值+5
パトリックのナイトキャップ	射击值+10，防御・回避值+5
エイ–ダのディスク	防御值+10，射击・回避值+5
ゴウバインヘルメット	防御值+10，格斗・技量值+5
ハザ–ド爱用水虫治疗药	防御值+10，射击・命中值+5
ピュアシ–ルド	防御值+10，格斗・射击值+5
ジョ–イのコ–ヒ–	防御值+10，格斗・回避值+5
ドクタ–・ウエスト爱用ギタ–	防御值+10，射击・技量值+5
スカ–レット式骂り语录	防御值+10，格斗・命中值+5
スマッシュ・ド–ルのディスク	技量值+10，防御・回避值+5
孔明の兵法书	技量值+10，格斗・命中值+5
名も无き魔导书	技量值+10，回避・命中值+5
ホリ–爱用ギタ–	技量值+10，格斗・射击值+5
ゲ–ムソフト「SEKIGAHARA」	技量值+10，射击・防御值+5
三璃纱の握り饭	技量值+10，格斗・回避值+5
ジャックの牛乳	技量值+10，防御・命中值+5
ランカのディスク	回避值+10，射击・命中值+5
忍法秘传书	回避值+10、射击・技量值+5
1/1チャム人形	回避值+10、格斗・命中值+5
なないろニンジン	回避值+10，防御・技量值+5
サイのスケボ–	回避值+10，格斗・射击值+5
石神特制ちらし寿司	回避值+10，技量・命中值+5
黑骑士の假面	回避值+10，格斗・技量值+5
シエリルのディスク	命中值+10，射击・回避值+5
文金高岛田の纸人形	命中值+10，技量・回避值+5
少年冒险キング	命中值+10，格斗・防御值+5
娘娘特制まぐろ馒	命中值+10，射击・防御值+5
ミシエルのメガネ	命中值+10，射击・技量值+5
HEYBO	命中值+10，防御・回避值+5
アレックスのサングラス	命中值+10，格斗・技量值+5
经验值+Lv1※	经验值+500
击坠数+5※	现在的击坠数和击坠敌人时的击坠数+5
アタッカ–※	习得特殊技能「アタッカ–」
サポ–タ–※	习得特殊技能「サポ–タ–」
强运※	习得特殊技能「强运」
连续タ–ゲット无效※	习得特殊技能「连续タ–ゲット无效」
距离补正无效※	习得特殊技能「距离补正无效」
予知※	习得特殊技能「予知」
铳の名手※	习得特殊技能「铳の达人」
剑豪※	习得特殊技能「剑豪」
先手必胜※	习得特殊技能「先手必胜」
完全防御※	习得特殊技能「完全防御」
移动+资金※	习得特殊技能「移动+资金」
移动+精神※	习得特殊技能「移动+精神」
精密攻击※	习得特殊技能「精密攻击」
气力+攻击※	习得特殊技能「气力+攻击」
气力+防御※	习得特殊技能「气力+防御」
气力觉醒※	习得特殊技能「气力觉醒」
ガンバリ屋※	习得特殊技能「ガンバリ屋」
强袭※	习得特殊技能「强袭」
修理装置搭载※	习得特殊技能「修理装置搭载」
补给装置搭载※	习得特殊技能「补给装置搭载」
地形适应强化※	机体和武器的地形适应上升1阶段
全能力强化※	机师全能力+15
改造※	机体和武器的改造费用下降20%
SP回复※	习得特殊技能「SP回复」

注：带※标志的为隐藏部件，需要隐藏角色加入时、完成特定的残局机战/特殊关卡才能获得。



机师技能一览

泛用技能

名称	效果
底力	随机体HP减少，角色的命中率、回避率、会心率以及机体的装甲值上升，效果随技能等级提升
援护攻击	为相邻的SU进行援护攻击，技能等级决定援护的次数，并且攻击力和命中率也会随等级增加而提高
援护防御	为相邻的SU进行援护防御，技能等级决定援护的次数
斗争心	出击时气力+5
气力限界突破	气力上限变为170
Eセ-ブ	武器的消费EN变为80%
Bセ-ブ	武器的弹数变为1.5倍（小数点后面舍去）
カウンタ-	在敌人攻击前先进行反击，PU中只要有一架机发动就算都发动，发动几率根据与对手的技量差而定
见切り	气力130以上时最终命中率、回避率、会心率+10%
ガ-ド	气力130以上时受到攻击的最终伤害变为80%
ダッシュ	机体移动力+1，气力130以上时+2
连续行动	SU专用技能，气力130以上时击破敌机可再行动一次（1回合发动一次）
全体攻击	SU专用技能，可同时攻击PU的两架敌机，攻击力随技能等级提升
ヒット＆アウェイ	可攻击后再移动
サイズ差无视	无视体积补正带来的命中减少和伤害减少
インファイト	格斗武器的攻击力和会心率上升，效果随技能等级提升
ガンファイト	射击武器的攻击力和会心率上升，效果随技能等级提升
修理スキル	修理的HP回复量变为1.5倍，修理范围加一格
补给スキル	补给机体可以移动后再补给
SPアップ	最大SP随技能等级每级上升5
集中力	每增加一级精神消耗的SP减5
指挥	指挥范围内我方的命中率和回避率上升，离技能持有者越近效果越高，技能等级越高指挥范围越大
精神耐性	能力低下、行动不能、气力低下和SP低下无效化
トップエ-ス	我方击坠数前三位机师的专用技能，战斗获得资金变为1.2倍

专用技能

名称	效果
2回行动	一回合可进行2次行动
オ-ラ力	回避率、特定武器攻击力和防护罩效果上升，效果随技能等级提升
圣战士	对敌人造成的最终伤害增加10%，气力130以上发动
忍者	命中、回避、会心率上升，效果随技能等级提升
忍者觉醒	对敌人造成的最终伤害增加10%，气力130以上发动
シナジェティック・コ-ド	命中、回避率上升，效果随技能等级提升
读心	命中、回避率上升，效果随技能等级提升。对特定机体无效
SEED	对敌人造成的最终伤害增加10%，命中率、回避率上升20%，气力130以上发动
イノベイタ-	命中率、回避率、特殊回避率随气力上升而增加，气力130以上发动
イノベイド	命中率、回避率随气力上升而增加，气力130以上发动
超兵	命中率、回避率随气力上升而增加
魔术师	机师全能力上升，效果随技能等级提升
魔导书	最大MP和MP回复率上升，效果随技能等级提升
ビ-スト化	ダンク-ガノヴァマックスゴッド对敌人造成的最终伤害增加10%，气力130以上发动
歌姬	特殊效果武器的效果上升，效果随技能等级提升
ファクタ-	根据纳米机器人的活性率，机体的修复能力上升，回复量为受到伤害的“活性率/2%”的百分比
三候の魂	对敌人造成的最终伤害增加10%，受到的最终伤害减少10%，气力130以上发动
修罗の魂	HP一半以下时自动使用精神指令“魂”
翔烈帝	“龙装 刘备ガンダム”变身为“翔烈帝 龙装 刘备ガンダム”，HP在30%以下或气力140以上发动

隐藏部件习得技能

名称	效果
アタッカ-	气力130以上攻击力1.2倍
サポ-タ-	援护攻击的攻击力以及援护防御的防御力1.2倍
强运	获得资金1.2倍
连续タ-ゲット无效	技能持有者不会因连续目标补正导致回避率减少
距离补正无效	不会因攻击距离补正而导致命中率下降

名称	效果
剑豪	「切り拂い」的发动几率变为100%
统の名手	「击ち落とし」的发动几率变为100%
先手必胜	「カウンタ–」的发动几率变为100%
完全防御	使用盾牌的防御变为100%发动
移动+资金	移动入手资金
移动+精神	移动回复SP
精密攻击	会心发动时伤害变为1.5倍
气力+攻击	气力上升时攻击力大幅上升
气力+防御	气力上升时防御力大幅上升
气力觉醒	气力上限变为200
ガンバリ屋	经验值1.5倍
SP回复	每回合回复SP
修理装置搭载	没有修理装置的机体搭载修理装置
补给装置搭载	没有补给装置的机体搭载补给装置
予知	每回合使用精神「ひらめき」
强袭	每回合使用精神「突击」

机体奖励一览

原创					
机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
オルフェス	0	装甲值+100	CRT补正+10	–	–
	1	装甲值+125	CRT补正+15	照准值+5	–
	2	装甲值+150	CRT补正+20	照准值+10	–
	3	装甲值+200	CRT补正+30	照准值+20	移动力+1
ライラス	0	运动性+5	EN+50	地形适应：空A	–
	1	运动性+10	EN+75	地形适应：空S	–
	2	运动性+20	EN+100	地形适应：空S	–
	3	运动性+30	EN+150	地形适应：空S	移动力+1
オデュッセア	0	装甲值+100	CRT补正+10	EN+50	–
	1	装甲值+125	CRT补正+20	EN+75	–
	2	装甲值+150	CRT补正+15	EN+100	HP+500
	3	装甲值+200	CRT补正+30	EN+150	HP+750
ライオットB	0	格斗武器+100	运动性+5	–	–
	1	格斗武器+150	运动性+10	移动力+1	–
	2	格斗武器+200	运动性+20	移动力+2	–
	3	格斗武器+300	运动性+30	移动力+2	经验值+10%
圣战士ダンバイン					
机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ビルバイン	0	格斗武器+100	运动性+5	–	–
	1	格斗武器+150	运动性+10	地形适应：空A	–
	2	格斗武器+200	运动性+20	地形适应：空S	–
	3	格斗武器+300	运动性+30	地形适应：空S	移动力+1
ダンバイン	0	照准值+5	经验值+10%	–	–
	1	照准值+10	经验值+15%	运动性+5	–
	2	照准值+20	经验值+20%	运动性+10	–
	3	照准值+30	经验值+30%	运动性+20	资金+10%
リ–ンの翼					
机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ナナジン/アッカナナジン	0	运动性+5	CRT补正+10	–	–
	1	运动性+10	CRT补正+15	移动力+1	–
	2	运动性+20	CRT补正+20	移动力+2	–
	3	运动性+30	CRT补正+30	移动力+2	格斗武器+100
ギム・ゲネン（アマルガン机）	0	照准值+5	装甲值+100	–	–
	1	照准值+10	装甲值+125	CRT补正+10	–
	2	照准值+20	装甲值+150	CRT补正+15	HP+500
	3	照准值+30	装甲值+200	CRT补正+20	HP+750
ギム・ゲネン（キキ机）	0	格斗武器+100	经验值+10%	–	–
	1	格斗武器+150	经验值+15%	EN+50	–
	2	格斗武器+200	经验值+20%	EN+75	运动性+5
	3	格斗武器+300	经验值+30%	EN+100	运动性+10

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ギム・ゲネン（ヘベ机）	0	射击武器+100	资金+10%	–	–
	1	射击武器+150	资金+15%	地形适应：空A	–
	2	射击武器+200	资金+20%	地形适应：空S	照准值+5
	3	射击武器+300	资金+30%	地形适应：空S	照准值+10
ギム・ゲネン（リュクス机）	0	资金+10%	经验值+10%	–	–
	1	资金+15%	经验值+15%	伤害减少1000的防护罩	–
	2	资金+20%	经验值+20%	伤害减少1250的防护罩	–
	3	资金+30%	经验值+30%	伤害减少1500的防护罩	能力下降无效
忍者战士飞影					
机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
黑狮子	0	装甲值+100	格斗武器+100	地形适应：陆A	–
	1	装甲值+125	格斗武器+150	地形适应：陆S	–
	2	装甲值+150	格斗武器+200	地形适应：陆S	–
	3	装甲值+200	格斗武器+300	地形适应：陆S	伤害减少1000的防护罩
凤雷鹰	0	运动性+5	EN+10	地形适应：空A	–
	1	运动性+10	EN+75	地形适应：空S	–
	2	运动性+20	EN+100	地形适应：空S	–
	3	运动性+30	EN+150	地形适应：空S	特殊回避15%
爆龙	0	HP+500	射击武器+100	地形适应：水A	–
	1	HP+	射击武器+150	地形适应：水S	–
	2	HP+1000	射击武器+200	地形适应：水S	–
	3	HP+1500	射击武器+300	地形适应：水S	射程+1
エルシャンク	0	资金+10%	HP+500	–	–
	1	资金+15%	HP+750	伤害减少1000的防护罩	–
	2	资金+20%	HP+1000	伤害减少1250的防护罩	移动力+1
	3	资金+30%	HP+1500	伤害减少1500的防护罩	移动力+2
飞影	0	照准值+5	CRT补正+10	–	–
	1	照准值+10	CRT补正+15	能力下降无效	–
	2	照准值+20	CRT补正+20	能力下降无效	–
	3	照准值+30	CRT补正+30	能力下降无效	移动力+1
苍穹のファフナ–					
机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
マ–クエルフ/マ–クザイン	0	运动性+5	CRT补正+10	–	–
	1	运动性+10	CRT补正+15	移动力+1	–
	2	运动性+20	CRT补正+20	移动力+2	–
	3	运动性+30	CRT补正+30	移动力+2	特殊回避15%
マ–クドライ	0	CRT补正+10	射击武器+100	–	–
	1	CRT补正+15	射击武器+150	HP+500	地形适应：空A
	2	CRT补正+20	射击武器+200	HP+1000	地形适应：空S
	3	CRT补正+30	射击武器+300	HP+1250	地形适应：空S
マ–クフィア–	0	EN+50	射击武器+100	–	–
	1	EN+75	射击武器+150	照准值+5	–
	2	EN+100	射击武器+200	照准值+10	–
	3	EN+150	射击武器+300	照准值+20	射程+1
マ–クアハト	0	装甲值+100	EN+50	–	–
	1	装甲值+125	EN+75	经验值+10%	–
	2	装甲值+150	EN+100	经验值+15%	–
	3	装甲值+200	EN+150	经验值+20%	HP+500
マ–クフュンフ	0	格斗武器+100	HP+500	–	–
	1	格斗武器+150	HP+750	装甲值+100	–
	2	格斗武器+200	HP+1000	装甲值+125	–
	3	格斗武器+300	HP+1500	装甲值+150	EN+50
マ–クジ–ベン	0	射击武器+100	照准值+5	–	–
	1	射击武器+150	照准值+10	射程+1	地形适应：空A
	2	射击武器+200	照准值+20	射程+2	地形适应：空S
	3	射击武器+300	照准值+30	射程+2	地形适应：空S
マ–クノイン	0	照准值+5	资金+10%	–	–
	1	照准值+10	资金+15%	射击武器+100	–
	2	照准值+20	资金+20%	射击武器+150	–
	3	照准值+30	资金+30%	射击武器+200	装甲值+100

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
マ-クツエ-ン	0	射击武器+100	经验值+10%	–	–
	1	射击武器+150	经验值+15%	射程+1	–
	2	射击武器+200	经验值+20%	射程+2	–
	3	射击武器+300	经验值+30%	射程+2	照准值+5
マ-クツヴォルフ	0	运动性+5	EN+50	–	–
	1	运动性+10	EN+75	移动力+1	–
	2	运动性+20	EN+100	移动力+2	–
	3	运动性+30	EN+150	移动力+2	格斗武器+100
マ-クドライツエン	0	照准值+5	CRT补正+10	–	–
	1	照准值+10	CRT补正+15	运动性+5	–
	2	照准值+20	CRT补正+20	运动性+10	–
	3	照准值+30	CRT补正+30	运动性+20	移动力+1
ゼロファフナ-	0	装甲值+100	EN+50	–	–
	1	装甲值+125	EN+75	HP+500	–
	2	装甲值+150	EN+100	HP+750	–
	3	装甲值+200	EN+150	HP+1000	射击武器+100
メガセリオン	0	经验值+10%	照准值+5	CRT补正+10	–
	1	经验值+15%	照准值+10	CRT补正+15	–
	2	经验值+20%	照准值+20	CRT补正+20	–
	3	经验值+30%	照准值+30	CRT补正+30	装甲值+100
ベイバロン	0	照准值+5	CRT补正+10	–	–
	1	照准值+10	CRT补正+15	运动性+5	–
	2	照准值+20	CRT补正+20	运动性+10	–
	3	照准值+30	CRT补正+30	运动性+20	移动力+1

机动战士ガンダムSEED　DESTINY

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
フォ-スインパルスガンダム	0	运动性+5	照准值+5	–	–
	1	运动性+10	照准值+10	移动力+1	–
	2	运动性+20	照准值+20	移动力+2	地形适应：宇A
	3	运动性+30	照准值+30	移动力+2	地形适应：宇S
ガナ-ザクウォ-リア	0	资金+10%	HP+500	–	–
	1	资金+15%	HP+750	EN+50	–
	2	资金+20%	HP+1000	EN+75	射程+1
	3	资金+30%	HP+1500	EN+100	射程+2
デスティニ-ガンダム	0	CRT补正+10	运动性+5	–	–
	1	CRT补正+15	运动性+10	地形适应：宇A	–
	2	CRT补正+20	运动性+20	地形适应：宇S	–
	3	CRT补正+30	运动性+30	地形适应：宇S	EN+50
ストライクフリ-ダムガンダム	0	射击武器+100	照准值+5	–	–
	1	射击武器+150	照准值+10	地形适应：宇A	–
	2	射击武器+200	照准值+20	地形适应：宇S	–
	3	射击武器+300	照准值+30	地形适应：宇S	射程+1
∞ジャスティスガンダム	0	格斗武器+100	运动性+5	–	–
	1	格斗武器+150	运动性+10	地形适应：宇A	–
	2	格斗武器+200	运动性+20	地形适应：宇S	–
	3	格斗武器+300	运动性+30	地形适应：宇S	移动力+1

机动战士ガンダムOO

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ダブルオ-ライザ-/ダブルオ-クアンタ	0	格斗武器+100	CRT补正+10	–	–
	1	格斗武器+150	CRT补正+15	地形适应：宇A	–
	2	格斗武器+200	CRT补正+20	地形适应：宇S	–
	3	格斗武器+300	CRT补正+30	地形适应：宇S	移动力+1
ガンダムデュナメスリペア/ガンダムサバ-ニャ	0	射击攻击+100	照准值+5	–	–
	1	射击攻击+150	照准值+10	射程+1	–
	2	射击攻击+200	照准值+20	射程+2	–
	3	射击攻击+300	照准值+30	射程+2	装甲值+100
ガンダムハル-ト	0	运动性+5	EN+50	–	–
	1	运动性+10	EN+75	移动力+1	–
	2	运动性+20	EN+100	移动力+2	–
	3	运动性+30	EN+150	移动力+2	CRT补正+10

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ラファエルガンダム	0	装甲值+100	HP+500	–	–
	1	装甲值+125	HP+750	射击武器+100	–
	2	装甲值+150	HP+1000	射击武器+150	–
	3	装甲值+200	HP+1500	射击武器+200	照准值+5
プトレマイオス2改	0	射击武器+100	EN+50	–	–
	1	射击武器+150	EN+75	能力下降无效	–
	2	射击武器+200	EN+100	能力下降无效	–
	3	射击武器+300	EN+150	能力下降无效	移动力+1

机神咆吼デモンベイン

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
デモンベイン	0	照准值+5	HP+500	–	–
	1	照准值+10	HP+750	伤害减少1000的防护罩	–
	2	照准值+20	HP+1000	伤害减少1250的防护罩	–
	3	照准值+30	HP+1500	伤害减少1500的防护罩	移动力+1
破坏ロボ	0	装甲值+100	资金+10%	地形适应：水A	–
	1	装甲值+125	资金+15%	地形适应：水S	EN+50
	2	装甲值+150	资金+20%	地形适应：水S	EN+75
	3	装甲值+200	资金+30%	地形适应：水S	EN+100

兽装机攻 ダンク–ガノヴァ

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ダンク–ガノヴァ	0	CRT补正+10	装甲值+100	地形适应：陆A	–
	1	CRT补正+15	装甲值+125	地形适应：陆S	–
	2	CRT补正+20	装甲值+150	地形适应：陆S	–
	3	CRT补正+30	装甲值+200	地形适应：陆S	射程+1
R–ダイガン	0	运动性+5	EN+50	地形适应：空A	–
	1	运动性+10	EN+75	地形适应：空S	–
	2	运动性+20	EN+100	地形适应：空S	–
	3	运动性+30	EN+150	地形适应：空S	移动力+1
ダンク–ガノヴァマックスゴッド	0	CRT补正+10	装甲值+100	运动性+5	–
	1	CRT补正+15	装甲值+125	运动性+10	–
	2	CRT补正+20	装甲值+150	运动性+20	移动力+1
	3	CRT补正+30	装甲值+200	运动性+30	移动力+2

フェイ・イエンHD

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
フェイ・イエンHD	0	运动性+5	照准值+5	资金+10%	–
	1	运动性+10	照准值+10	资金+15%	EN+50
	2	运动性+20	照准值+20	资金+20%	EN+75
	3	运动性+30	照准值+30	资金+30%	EN+100

铁のラインバレル

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ラインバレル	0	格斗武器+100	运动性+5	–	–
	1	格斗武器+150	运动性+10	地形适应：空A	–
	2	格斗武器+200	运动性+20	地形适应：空S	射程+1
	3	格斗武器+300	运动性+30	地形适应：空S	射程+2
ヴァ–ダント	0	CRT补正+10	运动性+5	–	–
	1	CRT补正+15	运动性+10	地形适应：空A	–
	2	CRT补正+20	运动性+20	地形适应：空S	移动力+1
	3	CRT补正+30	运动性+30	地形适应：空S	移动力+2
ハインド・カインド	0	装甲值+100	HP+500	–	–
	1	装甲值+125	HP+750	照准值+5	–
	2	装甲值+150	HP+1000	照准值+10	射程+1
	3	装甲值+200	HP+1500	照准值+20	射程+2
ディスィ–ブ	0	HP+500	经验值+10%	地形适应：空A	–
	1	HP+750	经验值+15%	地形适应：空S	–
	2	HP+1000	经验值+20%	地形适应：空S	–
	3	HP+1500	经验值+30%	地形适应：空S	能力下降无效
タリスマン	0	装甲值+100	格斗武器+100	–	–
	1	装甲值+125	格斗武器+150	伤害减少1000的防护罩	–
	2	装甲值+150	格斗武器+200	伤害减少1250的防护罩	–
	3	装甲值+200	格斗武器300	伤害减少1500的防护罩	经验值+10%

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ペインキラ–	0	资金+10%	EN+50	–	–
	1	资金+15%	EN+75	格斗武器+100	–
	2	资金+20%	EN+100	格斗武器+150	–
	3	资金+30%	EN+150	格斗武器+200	运动性+5
アパレシオン	0	射击武器+100	照准值+5	–	–
	1	射击武器+150	照准值+10	射程+1	–
	2	射击武器+200	照准值+20	射程+2	地形适应：空A
	3	射击武器+300	照准值+30	射程+2	地形适应：空S
ジンライ	0	格斗武器+100	射击武器+100	–	–
	1	格斗武器+150	射击武器+150	地形适应：空A	–
	2	格斗武器+200	射击武器+200	地形适应：空S	–
	3	格斗武器+300	射击武器+300	地形适应：空S	移动力+1
ツバキヒメ	0	格斗武器+100	运动性+5	–	–
	1	格斗武器+150	运动性+10	CRT补正+10	–
	2	格斗武器+200	运动性+20	CRT补正+15	地形适应：陆A
	3	格斗武器+300	运动性+30	CRT补正+20	地形适应：陆S
ツクヨミ	0	资金+10%	运动性+5	–	–
	1	资金+15%	运动性+10	伤害减少1000的防护罩	–
	2	资金+20%	运动性+20	伤害减少1250的防护罩	–
	3	资金+30%	运动性+30	伤害减少1500的防护罩	格斗武器+100
ジヤツク	0	格斗武器+100	CRT补正+10	–	–
	1	格斗武器+150	CRT补正+15	地形适应：陆A	–
	2	格斗武器+200	CRT补正+20	地形适应：陆S	–
	3	格斗武器+300	CRT补正+30	地形适应：陆S	HP+500
グラン・ネイドル	0	装甲值+100	射击武器+100	–	–
	1	装甲值+125	射击武器+150	地形适应：空A	–
	2	装甲值+150	射击武器+200	地形适应：空S	EN+50
	3	装甲值+200	射击武器+300	地形适应：空S	EN+75
プリテンダ–	0	运动性+5	照准值+5	–	–
	1	运动性+10	照准值+10	地形适应：空A	–
	2	运动性+20	照准值+20	地形适应：空S	移动力+1
	3	运动性+30	照准值+30	地形适应：空S	移动力+2

マクロスF

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
VF–25Fメサイア F・TP	0	运动性+5	CRT补正+10	–	–
	1	运动性+10	CRT补正+15	移动力+1	–
	2	运动性+20	CRT补正+20	移动力+2	地形适应：空A
	3	运动性+30	CRT补正+30	移动力+2	地形适应：空S
VF–25Sメサイア F	0	装甲值+100	HP+500	–	–
	1	装甲值+125	HP+750	CRT补正+10	–
	2	装甲值+150	HP+1000	CRT补正+15	地形适应：宇A
	3	装甲值+200	HP+1500	CRT补正+20	地形适应：宇S
VF–25Gメサイア F	0	照准值+5	射击武器+100	–	–
	1	照准值+10	射击武器+150	射程+1	–
	2	照准值+20	射击武器+200	射程+2	地形适应：宇A
	3	照准值+30	射击武器+300	射程+2	地形适应：宇S
RVF–25メサイア F	0	资金+10%	EN+50	–	–
	1	资金+15%	EN+75	能力下降无效	–
	2	资金+20%	EN+100	能力下降无效	地形适应：宇A
	3	资金+30%	EN+150	能力下降无效	地形适应：宇S
クァドラン・レア	0	CRT补正+15	经验值+10%	–	–
	1	CRT补正+15	经验值+15%	运动性+5	–
	2	CRT补正+20	经验值+20%	运动性+10	–
	3	CRT补正+30	经验值+30%	运动性+20	移动力+1
VB–6ケ–ニッヒモン スタ–S	0	HP+500	照准值+10	–	–
	1	HP+750	照准值+10	伤害减少1000的防护罩	–
	2	HP+1000	照准值+20	伤害减少1250的防护罩	–
	3	HP+1500	照准值+30	伤害减少1500的防护罩	射程+1

机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
マクロス・クォーター	0	HP+500	照准值+10	–	–
	1	HP+750	照准值+20	装甲值+100	–
	2	HP+1000	照准值+20	装甲值+125	–
	3	HP+1500	照准值+30	装甲值+150	移动力+1
YF-29デュランダル	0	运动性+5	CRT补正+10	–	–
	1	运动性+10	CRT补正+15	移动力+1	–
	2	运动性+20	CRT补正+20	移动力+2	地形适应：宇A
	3	运动性+30	CRT补正+30	移动力+2	地形适应：宇S
VF-27γルシファー	0	运动性+5	照准值+5	–	–
	1	运动性+10	照准值+10	特殊回避15%	–
	2	运动性+20	照准值+20	特殊回避25%	移动力+1
	3	运动性+30	照准值+30	特殊回避35%	移动力+2
HEROMAN					
机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
ヒーローマン	0	格斗武器+100	EN+50	–	–
	1	格斗武器+150	EN+75	CRT补正+10	–
	2	格斗武器+200	EN+100	CRT补正+15	–
	3	格斗武器+300	EN+150	CRT补正+20	运动性+5
SDガンダム三国传					
机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
刘备	0	运动性+5	格斗武器+100	–	–
	1	运动性+10	格斗武器+150	经验值+10%	–
	2	运动性+20	格斗武器+200	经验值+15%	–
	3	运动性+30	格斗武器+300	经验值+20%	移动力+1
关羽	0	CRT补正+10	照准值+5	–	–
	1	CRT补正+15	照准值+10	格斗武器+100	–
	2	CRT补正+20	照准值+20	格斗武器+150	–
	3	CRT补正+30	照准值+30	格斗武器+200	EN+50
张飞	0	HP+500	装甲值+100	–	–
	1	HP+750	装甲值+125	格斗武器+100	–
	2	HP+1000	装甲值+150	格斗武器+150	–
	3	HP+1500	装甲值+200	格斗武器+200	射程+1
曹操	0	照准值+5	格斗武器+100	–	–
	1	照准值+10	格斗武器+150	CRT补正+10	–
	2	照准值+20	格斗武器+200	CRT补正+15	–
	3	照准值+30	格斗武器+300	CRT补正+20	射程+1
孙权	0	装甲值+100	格斗武器+100	–	–
	1	装甲值+125	格斗武器+150	EN+50	–
	2	装甲值+150	格斗武器+200	EN+75	–
	3	装甲值+200	格斗武器+300	EN+100	能力下降无效
孙尚香	0	资金+10%	运动性+5	–	–
	1	资金+15%	运动性+10	特殊回避15%	–
	2	资金+20%	运动性+20	特殊回避25%	–
	3	资金+30%	运动性+30	特殊回避35%	CRT补正+10
マジンカイザーSKL					
机体名	阶段	奖励1	奖励2	奖励3	奖励4
マジンカイザーSKL	0	运动性+5	照准值+5	–	–
	1	运动性+10	照准值+10	装甲值+100	–
	2	运动性+20	照准值+20	装甲值+125	–
	3	运动性+30	照准值+30	装甲值+150	HP+500
ウイングル	0	CRT补正+10	EN+50	–	–
	1	CRT补正+15	EN+75	特殊回避15%	–
	2	CRT补正+20	EN+100	特殊回避25%	–
	3	CRT补正+30	EN+150	特殊回避35%	资金+10%









关卡流程图

第一部	「IN THE END OF WILDS」		
序章	プロローグ		
第1话	ビギニング		
第2话	エンカウンター		
第3话	I AM PROVIDENCE		
第4话	舞い降りた翼		
第5话	传说の忍者		
第6话	クロガネと少年と正义の味方		
分支	A：ソレスタルビーイングに合流		B：JUDAに残る
第7话	The Trailblazer		正义の代偿
第8话	オン・ユア・ドリーム		明日への道标
第9话	Death caprice		
第10话	神谋、大地を驱ける		
第11话	招かれざるもの		
第12话	ホウジョウの王		
第13话	约束–ちかい–		
分支	A:アメリカ	B:日本	C:ヨーロッパ
第14话	I,ROBOT	黑の执行者	Search–and–Kill
第15话	THE INVADERS	决别–ともだち–B	オペレーション・オーバーロード
第16话	アライブ	歩みよる魂	决别–ともだち–C
第17话	决别–ともだち–A	とけゆく时间	ハート・オブ・ディーヴァ
第18话	流れるは血、失うは泪A	流れるは血、失うは泪B	流れるは血、失うは泪C
第19话	黄昏の断罪A	黄昏の断罪B	黄昏の断罪C
第20话	分解–すれちがい–A	分解–すれちがい–B	分解–すれちがい–C
第21话	朋友–おかえり–		
第22话	SUPER NOVA		
第二部	「VAGABOND BLUES」		
第23话	虚空歌姬～イツワリノウタヒメ～		
第24话	A wakening		
第25话	生命–めざめ–		
第26话	THE SHADOW OVER INNSMOUTH		
分支	A：この舰に同行している		B：バイストンウェルに飞ばされた
第27话	キエルイタミ		地上人のオーラカ
第28话	束の间の出会い		王の奸计
第29话	灯火–ともしび–		
第30话	大いなる胎动		
第31话	Final Count		
第32话	BIG “C”		
分支	A：バジュラの扫讨作战に参加		B：アーカムシティの防卫に残る
第33话	对话の刻		THE CROW
第34话	始まりへの加速		
第35话	选择–けつい–		
分岐	A:曹操が正しいと思う		B:孙权が正しいと思う
第36话	天に选ばれし霸者		天に挑みし勇者
第37话	命あるもの		
第38话	防人たち		
第39话	苍穹–そら–		
第40话	樱花岚		
第三部	「SOMEDAY，LIFE TOGETHER」		
第41话	再来–みさお–		

分支	A：ユニオンへ向かう	B：龙宫岛の防卫に残る
第42话	リザレクション	龙の辉き
第43话	THE RETURN OF THE SORCERER	特异点
第44话	フェイス	
第45话	ユダ	
第46话	丽しのディストピア	
第47话	HEAVEN AND EARTH	
第48话	来るべき对话	
第49话	侵略の终焉	
第50话	恋离飞翼～サヨナラノツバサ～	
第51话	STRANGE EONS	
最终话	命の始まり	



第一部「IN THE END OF WILDS」

序章

胜利条件	1. 击坠スフィンクスA型种
败北条件	1. 我方机体被击坠
击坠敌机可获得部件	无



スフィンクスA型种的HP不低，加上有读心能力会增加它的命中和回避率，一定要让シン加上集中并邻接ルナマリア利用援护攻击以提高攻击效率，加上敌方回合的反击的话，要击破スフィンクスA型还是可以的。第三回合敌增援于地图下方出现，而我方也有マ－クエルフ作为增援。注意这关不管是否敌全灭，到了第五回合都会自动过关。

第1话 ビギニング

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠
击坠敌机可获得部件	无



全灭初期敌人后敌我双方都迎来增援，我方3个单位都有援护攻击和援护防御，让ライオットA和ライオットB降到地面，和ヒ－ロ－マン互相邻接，利用援护攻击和援护防御迎敌，很快就能全灭敌人过关。



第2话 エンカウンタ-

胜利条件	1. 敌全灭	败北条件	1. 我方机体被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
サイのスケボ－	タマ



全灭初期敌人或迎来第三回合敌方会追加一架敌机，不过这时我方的攻击对它是无效的，目前不用在它身上浪费弹药，等再过两回合我方增援出现后攻击才会奏效。注意它的HP降到30%以下的时候会发生自动被击坠的剧情，这样部件和击坠资金就没有了，所以当它的HP还剩4千多时就用强力武器加援护攻击击破。

第3话 I AM PROVIDENCE

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击破破坏ロボ（全灭初期敌人后）
败北条件	1. 我方机体被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
ドクタ－・ウエスト爱用のギタ－	破坏ロボ
九州土产のカステラ	ツバキヒメ
スマッシュ・ド－ルのディスク	イダテン贰ノ型





全灭初期敌人除了有双方的援军外，还有第三方势力，注意第三方势力中的两架ACE机只要其中一架被击破就会导致他们撤退，所以记得全灭杂兵后再打ACE机。而作为任务目标的破坏ロボ则没有什么难点，用之前累积的气力放必杀技伺候吧。



第4话 舞い降りた翼

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠
击坠敌机可获得部件	

名称	对应机体
映画《ソレスタルビ－イング》	ブレイヴ指挥官用试验机
カウンタ－	ライオット B
ヒット & アウエイ	ライオット A
名も无き魔导书	リベル・レギス



全灭初期敌人后的双方增援出现在地图上方，所以一开始可以边往上方移动边迎击敌人，注意初期三架 ACE 机只要其中一架被击坠就会导致初期敌人全军撤退，同样是把杂兵全灭后再料理 ACE 机。最后的敌增援攻击力非常高，回避率不够的机体记得加上不屈或ひらめき，否则会被一招毙命。

第5话 传说の忍者

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠　2. ライオット B 被击坠
击坠敌机可获得部件	

名称	对应机体
ハザ－ド爱用水虫治疗药	スケルトン



スケルトン的 HP 看上去很多，其实只要全灭除了它以外的杂兵或者给它造成伤害就会发生剧情，HP 马上降为一半，并且黑狮子也会和飞影合体为强力的兽魔，基本等不到大部队上来，靠魔兽和主角机就能将其击破。过关后主角正式加入我方。

第6话 クロガネと少年と正义の味方

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠　2. ラインバレル被击坠 3. ヴァ－ダント被击坠
击坠敌机可获得部件	

名称	对应机体
石神特制ちらし寿司	ツバキヒメ



虽然败北条件中有作为 NPC 的ラインバレル不能被击坠，但它的能力很强，基本不用操心。击坠 10 架敌机后在地图左侧会追加一批新的敌人，可以事先摆好阵势，等它们一出现就迎头痛击。过关后有分支，选择“ソレスタルビ－イングに合流”进入路线 A，选“JUDAに残る”进入路线 B。

第7话A The Trailblazer

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠　2. 我方战舰被击坠（全灭初期敌人后）
击坠敌机可获得部件	无



ダブルオ－ライザ－的能力非常强，基本一架机就可无双了。全灭初期敌人后还有一批敌增援，同时我方大部队也赶到，合流后一起攻上去即可。

第7话B 正义の代偿

胜利条件	1. 击坠ハグレマキナ　2. 击坠ラインバレル（达成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方机体被击坠　2. ラインバレル被击坠（我方增援登场后）
击坠敌机可获得部件	无



最初双方的机体数量都不多，真正的战斗要从第三回合敌我增援登场后开始。三架 ACE 机里，击坠ハグレマキナ会发生剧情，全场敌机被击破的同时我方全员 HP 减半，而击破吕布会导致貂蝉撤退，所以最好的击破顺序是貂蝉→吕布→ハグレマキナ。剧情发生后ラインバレル暴走变成敌方，不过它的能力并不强，按正常打法击破即可。

第8话A オン・ユア・ドリ－ム

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠
击坠敌机可获得部件	无



敌人的回避率不低，应多多活用指挥范围来迎击敌人。当击坠 3 架敌机后双方增援出现，接着再击坠 3 机双方还有一次增援，同时凤雷鹰和飞影合体为空魔，之后全灭敌人即可过关。

第8话B 明日への道标

胜利条件	1. ヤオヨロズ以外敌全灭 2. ヤオヨロズ和イダテン贰ノ型以外敌全灭（敌增援登场后） 3. 敌全灭（第四回合后）
败北条件	1. 我方机体被击坠　2. 攻击ヤオヨロズ　3. 攻击ヤオヨロズ或イダテン贰ノ型（敌增援登场后）
击坠敌机可获得部件	无



一开始我方都是些修理机，可以先往上方移动，和第三回合登场的我方增援合流。注意敌方两架 ACE 机都是不能攻击的，否则会导致 GAME OVER，直到第四回合和这个限制才会解除，这时就可放开手进攻了。

第9话 Death caprice

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠爆刘鬼（我方大部队登场后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ウィングル被击坠 3. オルフェス被击坠 4. マジンカイザ－SKL 被击坠
击坠敌机可获得部件	

名称	对应机体
海动直传格斗术	爆刘鬼



一开始我方的母舰都不能动，能出击的只有ウィングル一架机，所以前期最好不要贸然行动，等几回合我方大部队出现后再反击也不迟。注意敌方的两批人马会互相攻击，要先消灭残血的敌机，以免击坠资金和经验值浪费。



第10话 神谋、大地を驱ける



胜利条件	1. 张飞到达指定地点 2. 击坠爆刘鬼（达成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 经过 4 回合 3. 我方战舰被击坠（达成胜利条件 1 后）
击坠敌机可获得部件	

名称	对应机体
真上直传射击术	爆刘鬼



一开始需要在 4 回合内让张飞突破敌人的包围到达指定地点，张飞没有防御类的精神，得靠刘备的指挥范围来回避敌人的攻击。当完成初期的胜利条件后双方的增援登场，同时我方全员气力加 10，剩下的敌人基本是横扫了。



第11话 招かれざる者



胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方大部队登场后）
击坠敌机可获得部件	无



开始我方只有一架机，而敌方有两批势力不同的人马，可以先隔岸观火，等第三回合我方大部队登场后再攻上去。注意由于右侧的敌势力数量不多，很快就会被左侧的敌势力压制，所以我方大部队登场后要第一时间用加速和追风快速赶过去优先消灭残血的敌机，以免击坠资金和经验值浪费。另外左侧的敌人回避率不低，开打前先让ディスィ－ブ用一次它的特殊行动指令ナ－ブクラック会比较好打。



第12话 ホウジョウの王

胜利条件	1. エルシャンク到达指定地点 2. 击坠オウカオ－
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 经过 4 回合 3. ナナジン（ナナジン登场后）
击坠敌机可获得部件	

名称	对应机体
直心阴流剑术极意	オウカオ－



一开始除了让母舰到达指定地点外，全灭初期敌人也能达成胜利目标。敌增援里的母舰会在 HP 低于一半时撤退，一周目击坠比较困难，如果无论如何都要击坠的话可以参考以下的方法。

让主角和サヤ组队，用技能部件培养主角的格斗值以及サヤ的射击值，并且把主角机体的武器全改，サヤ机体的能力和武器全改，战术指挥用孔明。前期战斗要让主角的 PU 多消灭杂兵，争取把气力提升到 150。敌方母舰登场后，先用ディスィ－ブ攻击降能力、主角的最强武器援护攻击降装甲，然后再用ダブルオ－ライザ－的特殊行动指令提升我方能力，并把敌方母舰的 HP 削减到接近一半的临界点，最后让主角的 PU 用最强武器凹会心，两架机都出会心的话可以打掉 25000 左右的 HP。

第13话 约束-ちかい-



胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方增援登场后）
击坠敌机可获得部件	无



虽然最初我方只有两架机体，但要全灭敌人还是可以的，第一回合先让マ－クゼクス降到地面，移动到距离スフィンクスA型种5格的位置，然后让ガナ－ザクウォ－リア移动的マ－クゼクス的右边与其邻接，另外记得每回合开始翔子都要使用集中和ひらめき，而ルナマリア每回合都要使用必中。第二回合先让マ－クゼクス用“ノルン攻击”加ガナ－ザクウォ－リア的援护攻击スフィンクスA型种，接着再用ガナ－ザクウォ－リア攻击一次。第二回合敌方行动时スフィンクスA型种会攻击マ－クゼクス，这时就用“体当たり”反击，而之前杂兵的攻击都有反击的话，这回合基本就全灭了。第三回合用マ－クゼクス的攻击加ガナ－ザクウォ－リア的援护击破スフィンクスA型种。迎来第四回合、将スフィンクスA型种的 HP 降到 30% 以下或击坠的话双方增援登场，敌增援中没有 ACE 机，全灭就可过关。过关后有分支选项，选“アメリカ”进入路线 A，选“日本”进入路线 B，选“ヨ－ロッパ”进入路线 C。

第14话A I, ROBOT

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. デモンベイン被击坠（全灭初期敌人后） 3. ヒ－ロ－マン被击坠（全灭初期敌人后）
击坠敌机可获得部件	无



当击坠 5 个小队的初期敌人就会发生剧情，敌增援的同时每回合我方单位的 HP 都会减 10%，要利用精神尽快把剩余的敌人消灭，以解除这个不利状况。关卡最后还有一波敌人，同时我方也有作为增援登场，全灭敌人即可过关。

第14话B 黒の执行者

胜利条件	1. 击坠ヤオヨロズ
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 我方战舰被击坠（我方增援登场后） 3. ラインバレル・オ－バ－ライド 被击坠（我方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
九州土产カステラ	ヤオヨロズ



ヤオヨロズ的能力不强，利用援护攻击可以很快击破，之后敌我双方的大部队赶到，再击坠一次ヤオヨロズ就可过关。

第14话C Search-and-Kill

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ガイストテレス（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. マジンカイザ –SKL 被击坠（我方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
黑骑士の假面	ズワァ－ス
スカ－レット式骂り语录	ガイストテレス



一开始我方只有几架机，不过第二回合我方大部队就会在地图右侧出现，所以可以主动往上方移动，争取尽快合流。全灭初期敌人和中途出现的ズワァ－ス后，地图左下角会出现新的增援，其中ガイストテレス的 HP 非常多，而且不吃异常状态，只能依靠高火力的机体强推。



第15话A THE INVADERS

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ベルゼビュ－ト（ベルゼビュ－ト登场后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ヒ－ロ－マン被击坠 3. デモンベイン（デモンベイン登场后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
サイのスケボ－	实验体 01
エイ－ダのディスク	ベルゼビュ－ト



击坠初期敌人的 4 个小队后敌增援登场，其中实验体 01 和实验体 02 只要击坠其中一个其他敌人也会撤退，所以要留到最后，并且只有实验体 01 身上有部件，建议以它为目标。最后登场的敌人ベルゼビュ－ト有异常状态武器，虽然リチャ－ド的战术指挥效果可以防能力下降，但是行动不能状态就防不了了，回避率不足的机体在攻击它时记得使用回避类的精神。



第15话B 决别 -ともだち-

胜利条件	1. 敌全灭 2. 甲洋到达指定地点（敌方第二次增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. オルフェス、ライラス被击坠 3. マ－クエルフ、マ－クフィア－被击坠 4. 经过 5 回合（敌方第二次增援后）
击坠敌机可获得部件	无

由于只要击破 10 个小队的初期敌人就会发生剧情，胜利条件变更为从现在开始的五回合内让甲洋到达地图上方的指定地点，所以一开始就可以让甲洋搭乘母舰往上方移动，不过要注意这关主角的宿敌会在击破 5 个小队的初期敌人后于右上角出现，需要派人沿途保护。宿敌本身不算太强，但只要每击坠他一个队友他就会使用一个精神，分别是气合、必中和热血，可以选择先将他击坠或同样也用精神来应对。另外这关初期敌人会无限增援，条件是敌方小队数量低于 5 个时，不想打的话让甲洋尽快到达指定地点即可，当然也可以利用这点来赚钱和经验值，让甲洋在指定地点旁待机，其他单位则抓紧时间消灭敌机，然后在限制时间的最后一回合进入地点。

第15话 C オペレ-ション・オ-バ-ロ-ド

胜利条件	1. 敌全灭　2. 击坠ガイストテレス（敌方增援后）
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. マジンカイザ –SKL 被击坠（我方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
真上直传射击术	ガイストテレス



开始应尽量让 4 架机体靠在一起利用援护防御来减少伤害，只要熬到第四回合我方增援就会登场。这话的 BOSS 依然是上一关的ガイストテレス，EN 和精神记得留下来对付它。

第16话 A アライブ

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠　2. ヒ – ロ – マン被击坠　3. ウイル被击坠（全灭初期敌人后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
HEYBO	ニック
リナのボンボン	ウィル
ジョ – イのコ – ヒ –	ゴゴ – ル 2



前期战斗不难，只要注意节省 SP 就行了，击坠ウィル后他会暂时加入我方。最后登场的ゴゴ – ル回避率很高，把之前省下的 SP 加上直感或必中来打会比较轻松，它被击坠后还会复活一次，用同样的方法炮制即可。

第16话 B 歩みよる魂

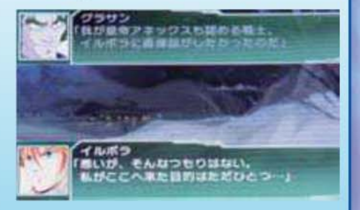
胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠　2. タリスマン被击坠　3. 我方战舰被击坠（我方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
石神特制ちらし寿司	ツバキヒメ
三璃纱の握り饭	吕布ト – ルギス



一开始ラインバレル处于不能移动的状态，只能靠黑狮子来抵御敌人，记得活用精神以保证安全。全灭初期敌人或第 4 回合双方的大部队登场，同时ラインバレル也会得到解除，合流后就可以反扑上去了。



第16话 C 决别 -ともだち-

胜利条件	1. 敌全灭　2. 甲洋到达指定地点（敌方第二次增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠　2. オルフエス、ライラス被击坠　3. マ – クエルフ、マ – クフィア – 被击坠　4. 经过 5 回合（敌方第二次增援后）
击坠敌机可获得部件	无



和第 15 话 B 一样的同名关卡，打法可参考前文。

第17话 A 决别 -ともだち-

胜利条件	1. 敌全灭 2. 甲洋到达指定地点（敌方第二次增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. オルフエス、ライラス被击坠　3. マ – クエルフ、マ – クフィア – 被击坠　4. 经过 5 回合（敌方第二次增援后）
击坠敌机可获得部件	无



和第 15 话 B 一样的同名关卡，打法可参考前文。

第17话 B とけゆく时间

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠　2. 黑狮子被击坠（我方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
ダミアンの空手指南书	スケルトン
忍法秘传书	C・テラヘルツ



战斗一开始我方就处于被包围的状态，而且母舰不能行动，要优先消灭接近的敌人以保证母舰的安全。击坠一定数量的敌机后双方增援登场，同时母舰的行动不能状态也会解除，接着全灭敌人就可过关。





第17话 C ハ-ト・オブ・ディ-ヴァ

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. フェイ・イエン HD 被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
娘娘特制银河ラ – メン	バジュラ（ナイト级）



击坠 3 个小队的初期敌人后地图左上和右下会出现敌增援，接着再击破一定数量的敌人后左下角会再追加一批，同时フェイ・イエン HD 也会自动移动到左下角触发剧情，追加新武器并且令全场敌人的气力减 10，接着全灭敌人就可过关。

第18话 A/B/C 流れるは血、失うは泪

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠　2. ヴァ－ダント 被击坠　3. ラインバレル被击坠　4. 孙权被击坠
击坠敌机可获得部件	无



三个关卡的敌人是一样的，区别在于我方的配置，A 路线有 A 和 B 路线的部队，B 路线只有 B 路线的部队，C 路线有 B 和 C 路线的部队。

这关没有敌增援，两个离得不远的敌方 ACE 机一开始就可以用精神解决。当攻击グラン・ネイドル两次后会发生剧情，我方的攻击对它无效，这时可以先消灭其他的杂兵，等两回合后会再次发生剧情，这时攻击就能奏效了。

第19话 A 黄昏の断罪

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠　2. ディスイ－ブ被击坠　3. ラインバレル被击坠（我方增援后）　4. ヴァ－ダント被击坠（我方增援后）
击坠敌机可获得部件	无



这关的敌增援出现在地图的两侧，为了不在海上被截击，关卡开始后就要尽快过到对岸做好迎击的准备。全灭初期敌人第一波的增援出现的右侧，而对其中的 ACE 机造成了伤害的话左侧会追加第二波，同时我方增援与地图下方登场。注意这关 ACE 机和部分杂兵都有降能力的武器，战术指挥最好用リチャ－ド。

第19话 B 黄昏の断罪

胜利条件	1. 敌全灭　2. 击坠プリテンダ－（第二次我方增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠　2. ディスイ－ブ被击坠　3. ラインバレル被击坠（我方增援后）　4. ヴァ－ダント被击坠（我方增援后）
击坠敌机可获得部件	无

和 A 路线的同名关卡相比，B 路线的这关主要有两点不同。一是敌人的初始位置更靠近海岸线，陆地单位要多利用海中间的大桥过海，避免在海里作战，又或是配搭飞行单位出战。第二点是 A 路线的部队会在这关回归，具体是我方第一次增援后的下回合，合流后打起来就轻松很多了。

第19话 C 黄昏の断罪

胜利条件	1. 敌全灭　2. 击坠プリテンダ－（第二次我方增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠　2. ディスイ－ブ被击坠　3. ラインバレル被击坠（我方增援后）　4. ヴァ－ダント被击坠（我方增援后）
击坠敌机可获得部件	无



C 路线的这关由于剩下一条路线的部队也会前来合流，所以是三条路线里最简单的。关卡方面，地形和增援出现条件和第 19 话 B 并无二致，这里就不赘述了。

第20话 A/B/C 分解 -すれちがい-

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠　2. 我方战舰被击坠
击坠敌机可获得部件	无





最初我方只有一架机，当击破 3 架敌机或第二回合双方会都有增援登场，因为全灭现阶段的敌机后这几架先出战的机体都会撤退，所以精神就不用节省了，多多利用尽快将敌人全灭。第二阶段的战斗我方大部队于左下角登场，敌人则集中在右上角，消灭一定数量的敌人后追加新的敌增援，同时 A 和 B 路线在敌增援出现的下回合我方 C 路线的机体会出现在右下角，所以大部队在进军的时候可以稍微靠左一点，右边的敌人则交给我方增援。而 C 路线因为部队早已合流，所以是没有我方增援的。

第21话 朋友 -おかえり-

胜利条件	1. 敌全灭　2. 击坠イドウン・スフィンクス型（敌方增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠　2. マ－クザイン被击坠（我方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
少年冒险キング	イドウン・スフィンクス型

关卡要点 当击坠一定数量的初期敌机或迎来第三回合时敌方 BOSS 登场，攻击 BOSS 会发生剧情，同时マ－クザイン作为我方增援登场，マ－クザイン拥有特殊能力“同化”，对フェストゥム系敌人有特效，就算放在敌人堆里也不用担心。



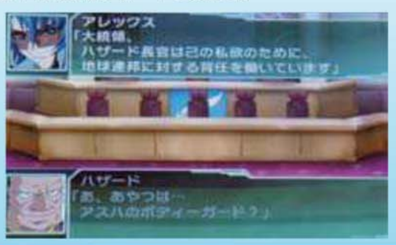
第22话 SUPER NOVA

胜利条件	1. 破坏卫星兵器
败北条件	1. ラインバレル被击坠 2. オルフェス被击坠 3.R–ダイガン被击坠 4. 我方战舰被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
孔明の兵法书	吕布ト－ルギス
月刊「男のスパロボ」	C・テラヘルツ

关卡要点 这关是第一部的最终话。一开始是无法对卫星兵器造成伤害的，需要先把其周围的无人アルマ击破攻击才能奏效。攻击过卫星兵器或第三回合时地图右侧会出现敌增援，同时 R–ダイガン也会自动移动到敌增援前，要赶紧调部分机体过去帮忙，以免它遭到围攻。击破 4 架无人アルマ后会再次发生剧情，R–ダイガン撤退，换ダンク－ガノヴァ登场，同时敌方也有新的增援，要注意之前增援里的ライオット C 和 GN–XIV 会撤退，要资金和经验值的话就得在触发剧情前把它们全部击破。另外这次 ACE 机里的吕布和貂蝉是以 PU 形式登场的，用幸运同时击破是一笔不小的收入，不要错过。



第二部「VAGABOND BLUES」

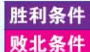
第23话 虚空歌姬～イツワリノウタヒメ～

胜利条件	1. 敌全灭 2. 将ハウンドバジュラ降到 20% 以下（敌方增援后）
败北条件	1. 敌方到达指定地点 2. 我方战舰被击坠 3.VF–25F（アルト）、VF–25G（ミシエル）被击坠 4. ハウンドバジュラ被击坠（敌方增援后）
击坠敌机可获得部件	无



关卡要点 这关需要阻止敌人达到指定地点，在指定地点周围拉起防卫线等敌人送上门是不错的打法，注意周边有不少水地形，地面单位最好和飞行单位组队，以解决在水地形里移动缓慢的问题。击破一定数量的初期敌人后有一次敌增援，这时胜利条件也会改为将ハウンドバジュラ的 HP 降到 20% 以下，它的 HP 不多，注意别击破了。

第24话A wakening



胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 敌方到达指定地点 2. 我方战舰被击坠 3.VF–25F（アルト）被击坠 4. ダブルオ－ライザ－、ガンダムハル－ト被击坠
击坠敌机可获得部件	无



关卡要点 这关也同样要阻止敌人到达指定地点，不过指定范围非常大，所以得让机体分散开来进行截击，以免出现漏网之鱼。全灭初期敌人后有一波敌增援，这批敌人在攻击时还会削减我方单位的 EN，如果 EN 被它削减完的话机体就会被同化，也就相当于被击坠，机体 EN 不多时一定要小心。

第25话 生命 -めざめ-

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 味方战舰被击坠 2. オルフェス、ライラス被击坠 3. マ－クザイン被击坠 4. フォ－スインパルスガンダム被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
フェイのディスク	ドラウパ



关卡要点 道生和カノン一开始会作为我方 NPC 参战，不过只要全灭初期敌人后就会变为敌方，可以事先在他们身边摆几架主力机体，等他们一变为敌人就马上击破。全灭初期敌人出现的敌增援里有两架 ACE 机，只要击破其中一架另一架就会撤退，可以尝试用地图武器将两架一起击破，加幸运的话是一笔不少的资金，如果不行则推荐击破有部件的ドラウパ。

第26话 THE SHADOW OVER INNSMOUTH

胜利条件	1. 击坠ダゴン 2. 击坠クラ－ケン（击坠ダゴン后） 3. 击坠ロ－ドビヤ－キ－（击坠ダゴン后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. デモンベイン被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
スマッシュ・ド－ルのディスク	ダゴン
ホリ－爱用ギタ－	クラ－ケン
ゲ－ムソフト「SEKIGAHARA」	ロ－ドビヤ－キ－



击坠ダゴン后还有一批增援，其中クラ－ケン和ロ－ドビヤ－キ－只要击破其中一个就会强制过关，所以记得之前先全灭杂兵。过关后有分支选择，选择“この舰に同行している”进入路线A，选择“バイストンウェルに飞ばされた”则进入路线B。

第27话A キエルイタミ

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ペインキラ－被击坠（我方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
リナのボンボン	ネイキッド
シェリルのディスク	イダテン贰ノ型



将グラン・ネイドル的HP降到1万以下或击坠都会发生剧情，グラン・ネイドル会变成ネイキッド，同时双方增援登场。虽然グラン・ネイドル身上无部件，不过资金不少，推荐击坠。增援后要注意ペインキラ－和敌人离得并不远，最好先把它撤下来，和大部队合流后再一起攻上去。

第27话B 地上人のオ-ラ力

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方全灭 2. ナナジン被击坠 3. ギム・ゲネン（アマルガン）、ギム・ゲネン（リュクス）被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
映画「ソレスタルビ－イング」	シンデン（朗利）
娘娘特制まぐろ馒	シンデン（金本）



击坠一定数量的初期敌人后会发生剧情，敌方增援出现的同时ナナジン退场，增援里两架ACE机的出现位置就在ナナジン旁，所以最好是在我方回合触发剧情，等增援一出来就击破ACE机，不要给它们有行动的机会。

第28话A 束の间の出会い

胜利条件	1. 击坠スケルトン（シャルム）或スケルトン（カレン） 2. 敌全灭（完成胜利条件1后
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 黑狮子被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
シェルのメガネ	イルボラ



两架スケルトン只要击坠其中一架就会发生剧情，另一架撤退的同时地图下方出现敌增援，正好从我方进军路线的半路杀出，所以剧情不建议触发得太早，等把初期杂兵消灭得差不多后也不迟。

第28话B 王の奸计

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠フガク（敌方增援后） 3. 击坠オウカオ－（敌方增援后）
败北条件	1. 我方全灭 2. ナナジン被击坠 3. ギム・ゲネン（キキ）、ギム・ゲネン（ヘベ）被击坠 4. ギム・ゲネン（リュクス）被击坠（敌方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
文金高岛田の纸人形	オウカオ－



击坠一定数量敌机、对敌方战舰造成一定的伤害或到第三回合会发生剧情，敌我双方都追加新增援，同时胜利条件改为击坠フガク或オウカオ－，推荐击坠身上有部件的オウカオ－。

第29话 灯火 -ともしび-

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方战舰被击坠
击坠敌机可获得部件	无



出击位置周边山路地形对陆地单位的移动有不少影响，最好和飞行单位组队，加快移动速度。击破一定数量的初期敌人后敌增援就会出现在左下角，所以可以兵分两路，一队去对付初期敌人，一部分去对付增援。



超级机器人大战UX

第30话 大いなる胎动

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠零影（C・テラヘルツ击坠后） 3. 击坠 C・テラヘルツ（零影击坠后）
败北条件	1. 我方全灭 2. 黑狮子被击坠 3. 飞影被击坠（敌方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
アレックスのサングラス	C・テラヘルツ
なないろニンジン	零影



全灭初期敌人后会发生剧情，敌增援的同时**イルボラ**会换乘零影，零影每当一定数量的敌机被击坠就会对我方全体造成 HP 总量 10% 的伤害，一共 5 次，HP 低于一半的机体一定要注意回复。

第31话 Final Count

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠**ガイストテレス**（第一次敌增援后） 3. 击坠**アイアンカイザ－**（第二次敌增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. **マジンカイザ－SKL、ウイングル**被击坠 3. **オルフェス、ライラス**被击坠 4. **ビルバイン、フェイ・イエン**被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
海动直传格斗术	ガイストテレス
スカ－レット式骂り语录	アイアンカイザ－



只要满足条件，初期敌人里的**バ－ン**是可以加入的，具体是之前 26 话之后的分支走的是 B 路线，**ショウ**和**マ－ベル**的击坠数总和在 100 以上（不计加入时已有的击坠数），并且这关的战术指挥用**チャム**，那只要把**バ－ン**机体的 HP 削减到 10% 以下就会发生单挑剧情，过关后会加入，当然如果没有满足之前的条件就直接击坠吧。这关的增援一共有两次，并且两次增援里都有 BOSS，精神一定要省着用。



第32话 BIG "C"



胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠（第二次敌增援后）
败北条件	1. 我方全灭 2. **オルフェス、ライラス**被击坠 3. **デモンベイン**被击坠（第二次敌增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
パトリックのナイトキャップ	ヴィジャ－ヤ
ピュアシ－ルド	ドラウパ
名も无き魔道书	リベル・レギス



初期敌人里就有不少 ACE 机，SP 富余的话就加幸运和祝福击破吧，特别是女主角的祝福，她和主角在击坠了宿敌后 SP 会全回复，可以不用节约。宿敌在击坠一定数量的初期敌人后登场，这时主角会自动移动过去并且 HP 被打到只剩下 10%，在触发这个剧情前最好是让主角保持还未行动过的状态，这样剧情过后也方便退下来进行回复。宿敌**ジン**和**アユル**和之前一样只要击破其中一个另一个就会撤退，不过这次两人在同一小队，可以轻松地把两人同时击破收下两个部件。全灭敌人后还有一次增援，其中 ACE 机的技量很高并且有技能**カウンタ－**，所以就算是在它 HP 只剩下可以一击击倒的情况下也最好加上**ひらめき**或不屈，以防被它发动技能击倒。过关后有分支选择，选"**バジュラの扫讨作战に参加**"进入路线 A，选"**ア－カムシティの防卫に残る**"则进入路线 B。

第33话A 对话の刻



胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠**ビショップ**级（第三次敌增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. **ダブルオ－ライザ－**被击坠 3.VF-25F（**アルト**）、RVF-25（**ルカ**）被击坠 4. **フェイ・イエン HD** 被击坠 5. **ストライクフリ－ダムガンダム**被击坠（我方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
ランカのディスク	ビショップ级



虽然一开始敌人都配置在正面，但实际只要我方一出击，地图右侧就会增加第三方势力的敌人，出击时机体最好往右边集中一些。第三回合我方以及第三势力的增援登场的同时，**ダブルオ－ライザ－**也会撤退，所以刹那的精神就不用节约了，尽量用完为战斗做贡献吧。**バジュラ**势力的增援一共有两次，都是在其数量减少到一定次数时，第二波的**ビショップ**级有地图武器，在接近时要注意。

第33话B THE CROW



胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠**ロ－ドビヤ－キ－**或**クラ－ケン**（第二次敌方增援后）
败北条件	1. **デモンベイン**被击坠 2. **ヒ－ロ－マン**被击坠 3. 飞影被击坠 4. 我方战舰被击坠（我方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
HEYBO	MR-1



当击坠一定数量的初期敌人后敌方增援登场，同时デモンベイン和飞影也会变得不能行动，当继续击坠一定数量的敌机或经过一定回合我方增援赶到，同时デモンベイン和飞影的行动不能状态就能得到解除。敌方增援里的 MR-1 会每回合对我方全体单位造成最大 HP 十分之一的伤害，而且在全灭其他杂兵前是无法对它造成伤害的。全灭了杂兵后敌方第二波增援出现，同时胜利条件改为击坠增援里的ロ－ドビヤ－キ－或クラ－ケン，记得之前先全灭其他敌人。

第34话 始まりへの加速

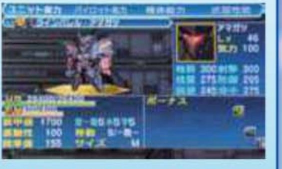
胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ラインバレル・アマガツ（敌方增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ラインバレル被击坠 3. マ－クドライ、ベイバロン被击坠 4. マ－クアハト、マ－クフュンフ被击坠 5. ヴァ－ダント被击坠（敌方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
ジャックの牛乳	ジャック



前期的战斗基本没有难点，建议让主力机体多击坠点敌机尽快累积气力，以便对付增援里的ラインバレル・アマガツ。ラインバレル・アマガツ会 2 回行动，并且每次受伤都会回复伤害 70% 的 HP，不过它会优先攻击敌机，敌机没了后才会攻击我方，用之前累积的气力让主力机体加热血一次性击破是比较好的攻略法。



第35话 选择 -けつい-

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ツクヨミ（敌增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 敌方到达指定地点

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
直心阴流剑术极意	ツクヨミ



敌人比较分散，所以在指定地点前布下防线等敌人送上门是比较好的打法。第三回合地图右侧会出现敌增援，不过只要坚守防线就不会有问题。除了作为胜利条件目标的ツクヨミ要留最后击破外，击坠右下角母舰也会导致该势力的其他杂兵一起撤退，在击坠它前注意先把清理杂兵完。过关后有分支选择，选择“曹操が正しいと思う”进入路线 A，选择“孙权が正しいと思う”路线 B。

第36话A 天に选ばれし霸者

胜利条件	1. 敌全灭 2. エルシャンク到达指定地点（第一次敌增援后） 3. 击坠吕布（完成胜利条件 2 后）
败北条件	1. 我方全灭 2. 曹操被击坠(完成胜利条件 2 后） 3. 孙权被击坠（第二次我方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
三璃纱の握り饭	对应机体
孔明の兵法书	吕布

击坠一定数量的初期敌人后敌增援登场，同时胜利条件改为让母舰エルシャンク到达指定地点。达成胜利条件 2 后敌方再次追加吕布和貂蝉两个增援，而我方也有曹操作为增援登场，这时我方部分角色的气力和 SP 下降。把吕布的 HP 削减到一定程度会发生剧情，吕布 HP 全回复的同时曹操追加新武器，并且我方再追加孙权和 YF-29 デュランダル F 两个增援，接着只要击坠吕布就能过关。



第36话B 天に挑みし勇者

胜利条件	1. 敌全灭 2. エルシャンク到达指定地点（第一次敌增援后） 3. 击坠吕布（完成胜利条件 2 后）
败北条件	1. 我方全灭 2. 孙权被击坠(完成胜利条件 2 后） 3. 曹操被击坠（第二次我方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
三璃纱の握り饭	貂蝉
孔明の兵法书	吕布



这关基本上是和第 36 话 A 是一样的，只是将曹操和孙权的登场顺序换了一下，要点参考第 36 话 A 即可。

第37话 命あるもの

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ドラウパ或ヴィジャ－ヤ（第一次敌增援后）3. 击坠マ－クニヒト（第三次敌增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. マ－クザイン被击坠 3. マ－クアイン被击坠 4. オルフェス、ライラス被击坠 5. 经过 5 回合（第三次敌增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
1/1 チャム人形	ドラウパ
娘娘特制银河ラ－メン	ヴィジャ－ヤ
ホリ－爱用ギタ－	マ－クニヒト

关卡要点

击坠一定数量的初期敌人后ジン和アユル的部队会在左下角登场，ジン和アユル只要击坠其中一个另一个也会撤退，同时追加第二波敌增援，推荐用地图武器把两个部件都拿下。全灭第二波敌增援后**マ－クニヒト**会在地图右侧出现，同时胜利条件也会变更为5回合内击坠它，如果怕时间不够的话在打第二波敌增援时可以留一个活口，等全军移动好位置后再击破。

第38话 防人たち

胜利条件	1. 击坠**フガク** 2. 击坠**オウカオ－**（敌增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. **ファミ－ル**舰被击坠 3. **アッカナナジン**被击坠 4. **マ－クフユンフ**被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
ゴウバインヘルメット	**オウカオ－**



关卡要点

要保护的目标**ファミ－ル**舰离敌人很近，出击时最好把移动力高的机体放在左边，这样一开始就可以赶过去解围。初期胜利条件里的击坠目标**フガク**会在HP低于15000时撤退，想要资金的话可以加热血击坠。之后**オウカオ－**带领少量杂兵登场，将其击坠就可过关。

第36话B 苍穹 -そら-

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠**マ－クニヒト**（第二次敌增援后）
败北条件	1. 我方全灭 2. **マ－クザイン**被击坠 3. **マ－クジ－ベン**被击坠 4. **フェイ・イエンHD**被击坠 5. 经过3回合（**マ－クニヒト**的HP低于一定程度时）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
黑骑士の假面	零影
少年冒险キング	**マ－クニヒト**



关卡要点

因为击坠一定数量的初期敌人后地图右侧会出现敌增援，所以出击时可以把主力机体多放一些在右边。击坠增援中的零影后**マ－クニヒト**登场，同时零影的部下也会全部被消灭，不想击坠数和资金浪费的话记得先把红色的杂兵打完。**マ－クニヒト**受到一定程度的伤害后会发生剧情，**マ－クニヒト**气力下降的同时我方全员气力上升，并且增加一个在3回合内将其击坠的时间限制，时间基本上是很充裕的，可以先把剩下的杂兵清理完后再来对付它。

第40话 樱花岚



胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠**フガク**（敌方增援后） 2. 击坠**オウカオ－**（完成胜利条件2后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. **ギム・ゲネン**（**リュクス**）被击坠 3. **アッカナナジン**被击坠（完成胜利条件2后）

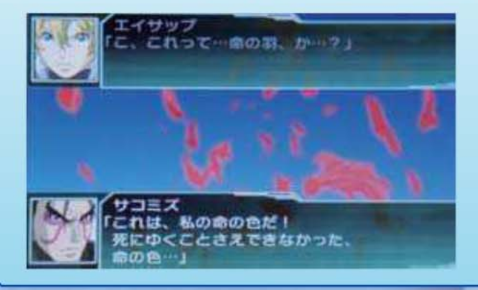
击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
エイ－ダのディスク	シンデン（朗利）
ラクスのディスク	シンデン（金本）
文金高岛田の纸人形	**オウカオ－**



关卡要点

朗利和金本身上都有部件，不过只要击破其中一个另一个就会撤退，推荐用**ストライクフリ－ダムガンダム**的地图武器同时击破。将敌方母舰击坠后BOSS登场，BOSS一共有两个形态，第二个形态的HP有15万之多，并且还有HP回复能力，最好是使用精神一回合击破，否则一回合它就会回复5万的HP。过关后第二部结束。





第三部「SOMEDAY，LIFE TOGETHER」

第41话 再来 -みさお-

胜利条件	1. 敌全灭
败北条件	1. 我方机体被击坠 2. 我方战舰被击坠（第二次我方增援后）
击坠敌机可获得部件	无

关卡要点

最初的战斗没有难点，利用小队攻击和援护攻击很快就能解决。全灭初期敌人后的敌增援虽然也是杂兵，不过能力比以前的要强化了不少，没有怎么改造过的机体一定要注意不要靠的太前，最好是让有同化能力的**マ－クザイン**主攻，其他机体则负责捡漏。过关后有分支选择，选择“**ユニオンへ向かう**”进入路线A，选择“**龙宫岛の防卫に残る**”进入路线B。

第42话A リザレクション

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ベルゼビュ－ト（第二次敌增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. デモンベイン被击坠 3. ヒ－ロ－マン被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
ドクタ－・ウエスト爱用ギタ－	MR-1



击坠一定数量的初期敌人后地图上方和两边会出现新的黄色杂兵，注意击坠MR-1会让黄色的杂兵撤退，要先全灭其他敌人后再来对付它。击坠MR-1后地图上方会再追加一批新的敌增援，同时デモンベイン得到强化，击坠增援中的ベルゼビュ－ト即可过关。

第42话B 龙の辉き

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠吕布（敌方增援后）
败北条件	1. 我方全灭 2. 刘备、曹操、孙权被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
なないろニンジン	吕布



ファフナ－系机体免疫敌人的读心能力，可以让它们打头阵。击坠一定数量的初期敌人后吕布和貂蝉或作为敌方增援在左侧出现，把吕布的HP削减的一定以下即可触发剧情，再次敌增援的同时刘备也得到强化，接着只要击坠吕布就能过关，当然也可选择全灭杂兵后再对付吕布。

第43话A THE RETURN OF THE SORCERER

胜利条件	1. 击坠皇蛾 2. 击坠レガシ－・オブ・ゴ－ルド（完成胜利条件1后）3. 击坠ネ－ムレス・ワン（完成胜利条件2后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. デモンベイン被击坠 3. ダンク－ガノヴァ被击坠 4.R-ダイガン被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
ゴウバインヘルメット	皇蛾
ゲ－ムソフト「SEKIGAHARA」	レガシ－・オブ・ゴ－ルド
娘娘特制まぐろ馒	ネ－ムレス・ワン



这关需要循序渐进击破3个BOSS，基本没什么可说的，用杂兵提升了气力后就用必杀技轰吧。最后的BOSS的HP多达15万，并且有HP回复能力，最好是一回合击破，免得白忙活。

第43话B 特异点

胜利条件	1. ヴァ－ダント到达指定地点 2. 敌全灭（完成胜利条件1后）3. 击坠ツクヨミ（完成胜利条件2后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. ラインバレル被击 3. ヴァ－ダント被击坠 4. ダブルオ－クアンタ被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
ジャックの牛乳	ジャック
月刊「男のスパロボ」	ツクヨミ



最初我方全员每回合都会减去10%的HP，需要尽快让ヴァ－ダント赶到指定地点，这样不利状态就能得到解除。グラン・ネイドル被击坠后同样会变成ネイキッド，击坠ネイキッド后敌方增援于地图左侧出现，击坠其中的ツクヨミ即可过关。

第44话 フェイス

胜利条件	1. 强化ア－マ－ヒ－ロ－マン到达指定地点 2. 击坠ニック（完成胜利条件1后） 3. 击坠ゴゴ－ル（完成胜利条件2后）
败北条件	1. 强化ア－マ－ヒ－ロ－マン被击坠 2. 张飞被击坠 3. 孙尚香被击坠 4. ウイル被击坠（敌方增援后） 5. 我方战舰被击坠（完成胜利条件1后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
ジョ－イのコ－ヒ－	ニック
一骑ケ－キ	ゴゴ－ル



关卡开始需要让ア－マ－ヒ－ロ－マン突破敌人的重围到达指定地点，由于达成条件后现阶段的杂兵会全部被消灭，不想资金和击坠数浪费的玩家可以尝试全灭杂兵后再达成胜利条件。击坠ニック后BOSS登场，BOSS拥有大范围的地图武器，接近时最好是先确认好安全的范围，当BOSS受到30%的伤害后会全回复一次，不过只要保证让主力机体集中攻击，一回合内击破还是没问题的。

第45话 ユダ

胜利条件	1. 击坠ヴィジャ－ヤ、ドラウパ 2. 敌全灭（完成胜利条件1后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. オルフエス、ライラス被击坠 3. ジュダ、ツクヨミ被击坠（完成胜利条件1后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
アレックスのサングラス	ヴィジャ－ヤ
ミシエルのメガネ	ドラウパ



关卡要点 这次宿敌也同样是只要击坠其中一个就会发生剧情，接着两人会变成NPC，想要两个人身上的部件的话记得用地图武器同时击破。剧情后敌增援是5个**ヒトマキナ**，每个HP有48000，不过不免疫异常状态，先降了能力值后非常好打。

第46话 丽しのディストピア

胜利条件	1. **プリテンダ**－到达指定地点 2. 敌全灭（完成胜利条件1后） 3. 击坠**デウスエクスマキナ**（第三次敌增援后）
败北条件	1. **プリテンダ**－被击坠 2. **ビルバイン**被击坠（完成胜利条件1后） 3. **ラインバレル**被击坠（完成胜利条件1后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
フェイのディスク	デウスエクスマキナ



一开始需要让**プリテンダ**－到达指定地点，使用集中和加速能比较轻松达成。达成条件后敌我方增援登场，接着再击坠一定数量的敌人后BOSS出现，同时在BOSS的影响下我方全员气力减30，不过只要打掉BOSS约6万的HP后，我方全员的气力都会上升到150。另外值得一提的是圣战士和SEED等需要气力发动的技能在被降气力后也不会解除，可以趁早发动，这样战斗就不会太吃力。BOSS的HP有20万，并且有2回行动和HP回复，不过最头疼的还是地图武器，一定要用脱力将它的气力降到130以下，否则在围攻BOSS很容易就会遭到地图武器的攻击。

第47话 HEAVEN AND EARTH

胜利条件	1. **ゼロファフナ**－到达指定地点 2. 击坠**マ－クニヒト**（敌方增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. **ゼロファフナ**－被击坠 3. **マ－クザイン**被击坠（我方增援登场后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
一骑カレ－	マ－クニヒト



フェストゥム系敌人都有读心能力L2，对我方除了**ファフナ**－系以外的机体基础命中率最低都有40%，所以出击时可以以**ファフナ**－系机体作为中心进行队伍编成。**ゼロファフナ**－到达指定地点后敌增援出现，同时胜利条件改为击破增援里的**マ－クニヒト**。**マ－クニヒト**的HP虽然有23万，不过没HP回复，地图武器也不厉害，并且当其HP降到70%左右的时候一骑会作为我方增援登场，打起来还是很轻松的。

第48话 来るべき对话

胜利条件	1. 敌全灭 2. **ダブルオ－クアンタ**到达指定地点（我方增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. 飞影被击坠 3.ELS到达指定地点 4. 我方增援登场后经过5回合（我方增援后） 5. **ダブルオ－クアンタ**、**ラファエルガンダム**被击坠（我方增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
パトリックのナイトキャップ	零影



这关的ELS是打不完的，只要数量低于一定程度就会增援，想过关就得尽快触发剧情。首先击坠一定数量的初期敌人后地图让零影率领的部队在地图左边出现，由于击坠零影后该势力的其他敌人也会撤退，所以可以先把红色的杂兵清理完。零影被击坠后敌我双方都有增援登场，同时胜利条件也会改为让我方增援里**ダブルオ－クアンタ**5回合内到达指定地点。时间基本是很充裕的，可以趁这段时间多消灭点敌人以赚取资金和经验。



第49话 侵略の终焉

胜利条件	1. 敌全灭　2. 击坠零影（第二次敌增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠　2. 飞影被击坠　3. 零影被击坠（达成胜利条件2后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
ダミアンの空手指南书	零影
忍法秘传书	スケルトン
ハザ－ド爱用水虫治疗药	ファミ－ル舰



飞影一开始气力和SP都被降低，初期的敌人是**バジュラ**，可以利用暗礁地带来迎击，击坠一定数量在左下角还会有一次增援。当**バジュラ**的数量减少到一定程度后零影率领的部队在左上角出现，同时胜利条件也会改为击坠零影。击坠零影后它会暂时变为我方，同时地图右下角再追加一波敌增援，全灭后即可过关。

第50话 恋离飞翼 ～サヨナラノツバサ～

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠**クイ－ン・フロンティア**（第二次敌增援后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2.VF-29被击坠 3.VF-27γ被击坠（第二次敌增援后）

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
ランカのディスク	ブレラ
シェリルのディスク	スケルトクイ－ン・フロンティアン



击坠一定数量的初期敌人有敌增援出现，击坠ブレラ后他会临时加入我方，同时 BOSS 登场。BOSS 的 HP 有 28 万，在还剩 15% 左右时会全回复一次，如果一回合内打不死，记得先用脱力把它的气力降到地图武器的使用条件以下，不能使用地图武器的它基本没什么威胁。



第51话 STRANGE EONS

胜利条件	1. 敌全灭 2. 击坠ヴィジャ－ヤ（击坠ヴィジャ－ヤ或ドラウパ后） 3. 击坠リベル・レギス（完成胜利条件 2 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. オルフェス、ライラス被击坠 3. デモンベイン被击坠

击坠敌机可获得部件

名称	对应机体
一骑ケ－キ	ドラウパ
一骑カレ－	ヴィジャ－ヤ
ラクスのディスク	リベル・レギス



击坠初期敌人里的ヴィジャ－ヤ或ドラウパ后会发生剧情，ヴィジャ－ヤ的 HP 全回复的同时ドラウパ也会被强制击坠，所以最好是击坠ドラウパ来触发剧情，免得它身上的部件被浪费。剧情后把ヴィジャ－ヤ击破 BOSS 就会登场，BOSS 的 HP 虽然有 30 万，但是没有 HP 回复能力和地图武器，还是很好对付的，当对它造成约 9 万伤害时其 HP 会回复一次，不过同时我方全员的 HP、EN、弹药和 SP 也全回复，把必杀技全部招呼在 BOSS 身上就对了。

最终话 命の始まり

胜利条件	1. 击坠アヴァタ－ラ 2. 击坠カリ・ユガ（完成胜利条件 1 后）
败北条件	1. 我方战舰被击坠 2. オルフェス、ライラス被击坠
击坠敌机可获得部件	无



アヴァタ－ラ会主动出击，在其地图武器射程以外的位置等它过来是比较好的打法。击坠アヴァタ－ラ后最终 BOSS 登场，最终 BOSS 的 HP 高达 40 万，会 2 回行动，并且有大范围的地图武器，在接近前一定要确认其气力是否达到地图武器的使用条件，够的话就要用脱力降下来，SP 就不用节省了，因为将其 HP 打到 70% 左右的时候就会全回复一次，同时我方全员的 HP、EN、弹药和 SP 也全回复。另外最终 BOSS 出现时所带的杂兵是杀不完的，只要低于或等于 6 个时就会增援，所以不必全灭，留一些比较弱的在场就行，赶紧击破 BOSS 迎接 Ending 吧。





通关特典

・继承机师击坠数
・继承金钱（2 周目 50%、3 周目 75%、4 周目以后 100%）
・继承技能部件，选择“スキルパ－ツ还元”可让使用过的部件变为未使用状态，不选的话则直接以机师加了能力或技能的状态继承
・二周目后可自由构成主角的精神配置，习得等级分别为 1、1、15、35、45
・上周目挑战过的残局机战和特别关卡变为未挑战状态，通过后仍然可获得报酬
・上周目听过的 BGM 一开始就可选择
・二周目开始最初就解禁 10 段改造
・四周目开始最初就解禁 15 段改造



语音的加入为游戏增色不少，加上比 NDS 更加精细的战斗动画，效果直逼家用机版《机战》。惟一的不满就是残局机战做成了 DLC，虽然报酬确实是很丰盛，不过对于只想玩残局机战的玩家来说，200 日元只能玩到 3 关也确实贵了点。



每年的3月份，家用机及掌机游戏界都会迎来新年第一次春雨，滋润广大的玩家，不过近两年游戏界的不景气，使得3月春雨也渐渐变得有心无力，这点在掌机平台尤其突出，无论是刚好有点起色的PSV还是已经稳步前进的3DS，今年的3月跟以前NDS VS PSP的时代对比还是差很远的。回到周边本身，由于有好几期没欧美周边的推介了，所以本辑是欧美系专场，希望各位喜欢：

热火3DSXL防护装甲

品名：Nerf 3DS XL Armor
出品：PDP
对应机种：3DS LL(XL)
官方价格：17.99美元

Nerf，中文名称“热火”，是欧美十分有名的玩具品牌，其出品的众多产品中又以玩具枪最为优秀，热火玩具枪拥有相当时髦的外表，使用特制的棉制子弹和弹夹玩起来感觉和真枪无异（当然了打到人时并不疼），有个六七把热火玩具枪和足够的弹药的话，就能打场很激烈的枪战了（各位有空可以搜索下“NERF OFFICE WAR”这个官方广告视频，相当有意思）。热火装甲是类似战斗服一样的设定，没想到会应用到掌机周边方面，它的特点就是厚重，目测总体厚度接近1厘米，相信其他外壳类周边会不会如此大胆吧，先不说用起来手感如何，光外表来说的确是能让人感受到百分之二百的安全感，无愧于“装甲”这个名号。







16槽卡带收纳盒

品名：Official 16 Game Clear Case
出品：Power A
对应机种：3DS全系列
官方价格：9.99美元

3DS发售至今已两年有余，估计很多朋友手头中都已经有不少游戏卡带，正烦恼如此数量的卡带该如何整理的朋友，可以考虑下这款Power A推出的16槽卡带收纳盒，和目前市面上大部分的产品不同，这款卡带收纳盒的空间利用率相当高，容量大的同时又相当紧凑，除了可以收纳NDS系的卡带，还有数个SD卡槽模块供SD卡使用（就设计上来说用来放PSV卡带应该也没问题），物尽其用，外观方面看上去挺不错，爱美之人也可以考虑下这款新品。









《马里奥赛车7》主题3DS水晶壳

品名：3DS Crystal Armor — Mario Kart 7
出品：PDP
对应机种：3DS
官方价格：19.74美元



外观设计平平的水晶壳，但因冠上了马大叔之名所以身价翻倍。该水晶壳的设计还是属于比较早期的，所以有不少不太人性化的地方，主要体现在安装拆卸方面；不过还是有些做得不错的小细节的，比如音量调节按钮，机器上的字体部分被外壳遮挡难以看到，大多数同类产品都会有这个问题，而本品则很贴心地在外面相同的位置印上相同的字。





3DS家长规制保护壳

品名：Case with Parental Control for Nintendo 3DS
出品：Bigben
对应机种：3DS/3DS LL
官方价格：2480日元



这个3DS家长规制保护壳可以说是这么多辑周边推介中最特别的产品，因为本品对于玩家本身来说，完全就是敌人。先看看它的功能：视距太近的时候会发出警报，如无视警报的话会在数秒后自动退出游戏；限定单位游戏时间，超过设置的时间则自动退出游戏；限定每次游戏的间隔时间，期间不能进入任何游戏。可以看到，除了预防近视的功能还能接受以外，后面两个防沉迷功能是绝大部分玩家所不愿看到的，不过站在家长的角度自然是无可厚非，所以本品的针对消费人群不是玩家，而是家长。估计不少朋友会对这些功能很好奇，到底是如何做到的呢？秘密似乎就在那张小小的TF卡里（必须要安装，也就是说游戏里的DLC等其他资料都用不了了），就是这张TF卡内藏的程序掌管了被安装3DS的生杀大权（任天堂授权？），时间的设置由外部的遥控器来控制，而外壳部分是用六角螺丝上紧的，一般的小孩子大概拿这个没办法了。









日版PSV降价开始慢慢体现在国内市场上，部分城市的PSV报价不断创新低，相信不用多久就会和日版价格折合价持平，届时还没购买PSV玩家的同学就可以准备去入手咯。好了，来看看近期的国内掌机市场概况吧。

栏目主持：酷洛洛


北京 德科

四月，淡季。内外因素合力使得主机价格出现了比较明显的下滑。在外部，SCE官方宣布降价，其中以日版主机为主；在内部，两会顺利闭幕，旺季远去，“3·15”晚会也开完了，一切照旧，货源充足，供大于求。PSV日版主机已经降到了1350元左右，而彩色主机除了日版最新公布的银色价格较高以外，剩下三款彩色主机（红，白，蓝）也只比黑色贵100元左右，而且很多还自带3G，玩家如果持有日版的3G版本，如果想体验PSV的3G功能，还需要自备日版手机卡贴和国内的3G网卡，考虑到PSN各服的实际情况以及对游戏来说还不甚明显的网络要素，暂时也不必太把3G功能当回事。

面对PSV的降价，国内市场上也自动调整了3DS LL的价格，而且依然是以日版主机作为主要的售卖主力，目前日版的3DS LL全颜色价格已经降到了1250元的位置，而且更重要的一点是随着汇率变动和炒作现象的减少（淡季里价格贵了大家就不买了），日版游戏的价格出现了比较大幅度的降价，之前虽然有一些“值崩”游戏，但那毕竟属于可遇不可求的范畴，如今《路易的鬼屋 暗月》，《恶魔城 暗影之王 命运之境》等游戏美日版价格已经越发接近，进一步削弱了美版主机的软件价格优势，再加上《超级机器人大战UX》这种只会在日版主机发售的游戏，日版机已经毫无争议地成为了惟一选择。可能惟一比较让玩家犹豫的还是关于年内新机型的发布，尤其是《怪物猎人4》的延期让人觉得似乎是在有意等待新机型的完善，对于这种情况只能说以掌机而言，改机型不可能改机能，最后玩的还是一样的游戏，游戏机终归还是用来玩的，有自己喜欢的游戏就是最好的购机理由。


上海 书记

写这篇市场行情的日子是四月一日，所以今天我说的东西大家千万别相信，比如我会说3DS和PSV据可靠消息马上就要破解了！破解了马上要大涨价了！大家还没买的赶紧买吧不然就来不及了……咳咳，言归正传，目前市场十分稳定，主机及配件的价格变化浮动都不大，货源充足，价格便宜，市场又透明，各方面对于玩家们来说再好不过了，除了没破解。

PSV批发价格依然稳定，不过零售价略有下降，因为市场上有大量便宜的二手或者充新机器，所以很多零售商家普遍把价格定在了1500以下。前几天一个朋友告诉笔者，他收了一台成色极好的PSV，带4G卡和一张正版卡带以及一大堆配件才1100，想想前几年PSP的情况，上市六年的PSP二手机卖到1800左右，真是不得不

感叹PSV命苦啊。即便是现在，PSP的销量也比PSV略高，看来神机还能再战很长一段时间。

3DS的销量比PSV看起来就要好多了，普通版本的零售价依然是1100左右，市场也充斥着大量二手机器，普遍价格在700多，差不多相当于国产低端智能手机的价格。3DS LL价格在1400左右，已经渐渐快要成了现在市场的主流机型；神游版的大约1650左右，虽然贵点，不过中文版界面看着确实要亲切许多。配件方面基本上没有变化，PSV记忆卡的价格略有降低，不过幅度不大，还是保持在130～430之间。



2013年可以说是广大掌机玩家值得欢庆的年头，自SCE宣布2月底PSV大幅降价以来，日圆汇率变动、大作陆续上市、PSV销量首次超过3DS，这些利好消息为日渐萎靡的游戏界增强了不少信心。

PSV整体软硬件的价格都呈下滑趋势，日版《灵魂献祭》限定Wi-Fi主机目前2200有找，限定版包含限定主机、游戏卡带、4G记忆棒、耳机、收纳包擦布和挂绳，目前PSV日版（红色、蓝色）是1450左右，所以2200也不算太贵，上期的2550是港版的价格，本期港版价格未知。

PSV 3G和Wi-Fi全线大减价，本辑跌破1400，而说了很久的白色PSV，这辑终于肯低下贵族的头，和平民一起降价了！目前港版白色报1450左右，和日版接近，经过大半年的等待，大家赶快把这位高贵冷艳的白雪公主拐回家吧。记忆棒方面除8G版以外均有下调，4G版首次跌破100，可喜可贺；上期略有提及的Sony原装PSV耳机本期也小幅下挫，报75左右。

3DS LL在上辑已经下滑了100大元，而本辑则再接再厉，继续再降100大元，所以本辑日版3DS LL报1200，真是白菜价了，港版、美版也不输阵势，各降100，就连神游都不甘寂寞，突然报1450，比之前低了200，所以还在观望的朋友真的别再犹豫，马上加入3DS的大家庭吧。

另外，之前传得沸沸扬扬的破解了一个3DS游戏的烧录卡也被技术的玩家戳穿了虚伪的面具，原来只是在普通烧录卡上焊接了3DS正版卡带的闪存和加密芯片，看来3DS模式的破解还有好长一段路要走，革命仍需努力啊。

各地市场掌机及周边价格

以下各地掌机及周边产品报价仅供参考价格，参考价格中单位为“元”，所列主机价格都为单机价格，各地价格有差异属于正常。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	3DS LL（日版）	PSP-3000	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	打机王	1090	1100	1300	900	40	60	100
广州	打机王	1080	1080	1300	900	40	60	100
北京	绿洲电玩	950	950	1250	890	70	110	190
上海	新亚电玩	1100	1150	1400	850	80	130	210
江苏苏州	哇靠电玩	1090	1180	1280	790	68	98	168
浙江杭州	江城博晶电玩	1100	1150	1480	1050	80	120	230
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1080	1100	1300	790	70	90	120
安徽合肥	大拇指电玩	1140	1150	1350	900	55	90	155
广西南宁	光派电玩	1100	1100	1350	800	80	120	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版（无锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1370	1380	95	165	290	460
北京	绿洲电玩	1380	1450	140	190	330	520
上海	新亚电玩	1550	1850	130	200	320	430
江苏苏州	哇靠电玩	1380	1480	120	190	295	490
浙江杭州	江城博晶电玩	1480	1750	130	165	350	550
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1340	1500	120	190	300	500
安徽合肥	大拇指电玩	1480	1550	110	175	310	460
广西南宁	光派电玩	1400	1550	150	220	340	550
福建厦门	玩高数码电玩	1480	1750	130	250	350	550



闲逛香港C3 2013日本动玩博览

酷洛洛 提供

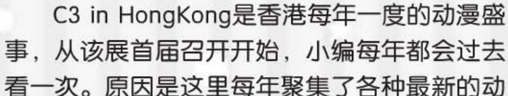






◀▲GSC不少最近发售的新粘土人都在这里展出了。

C3 in HongKong是香港每年一度的动漫盛事，从该展首届召开开始，小编每年都会过去看一次。原因是这里每年聚集了各种最新的动漫作品、周边手办以及游戏，当然最吸引人的还是每年请来的动漫嘉宾，例如今年就有置鲇龙太郎、平野绫等。在这里酷洛洛就和大家分享一下现场拍下来的照片。





▲现场也有不少家用和掌机游戏试玩。

◀帅气的Aquarion。



▲酷洛洛随手拍的Cosplay，貌似这中间混进了个奇怪的东西……



▲在角川展台中玩家可以买到不少最新的轻小说和漫画。



▶玩具也是该展的一大特色，各种日本最近发售的新品都可以在这里看见，例如这个iPhone内裤，只要15港币……



▲现场还看见《MH3G》的相关周边贩卖呢。



▲饰演夏亚的老牌声优池田秀一与观众面对面。



▲置鲇龙太郎与平野绫在现场表演配音短剧。



▲演唱《银魂》新OP的原宿模特组合AMOYAMO在台上载歌载舞。



▲为《死神》朽木白哉、《网球王子》手冢国光配音的人气男声优置鲇龙太郎。



▲不用多介绍的“团长”平野绫，这几年她变化蛮大的。

《勇者斗恶龙》主题餐厅新活动

阿鲁 提供



▲餐厅特制的“粉色莫蒙可爱刮刮卡”，挺别致的。

以《勇者斗恶龙》为主题的餐厅LUIDA’S BAR在2月12日～3月17日之间举办情人节＆白色情人节主题活动。在这段时间内，去年大受好评的食物“粉色莫蒙提拉米苏”再度登场。这款食品售价900G（1G=1日元），2月12日～2月28日期间购买可额外获得3枚小金币巧克力；3月1日～3月17购买可额外获得1枚罗特的纹章（ロトの纹章）曲奇。这次在2月和3月会提供不同味道的“粉色莫蒙提拉米苏”，购买者还可领取一枚刮刮卡参与抽奖，2月和3月能抽到的礼物也有所不同。另外，从2月7日开始，店内还会出售《勇者斗恶龙Ⅶ 伊甸的战士》的游戏，售价6090G，购买者可获赠“小金币印章”10个。



▲2月份提供的是可爱面孔的莫蒙，草莓风味。



▲3月份提供的是可怕面孔的莫蒙，樱花风味。









▲使用刮刮卡参与抽奖的奖品从左到右依次为“LUIDA的酒吧 街角的啤酒桶杯”、“笑脸史莱姆怪物玩偶 粉色莫蒙”、“勇者斗恶龙怪物博物馆 粉色莫蒙”。

《Persona3》剧场版动画今年秋季上映

胧月 提供

自从去年公布，备受游戏迷和动画迷期待的剧场版《Persona3》于3月底公布了主要制作人员、声优和新的印象海报。据称该剧场版将在设定上完全忠于游戏原作，不但声优与游戏版完全一致，音乐也由目黑将司打造。主力声优阵容包括石田彰、丰口惠、鸟海浩辅、田中理惠、绿川光、能登麻美子、田中勇和泽城美雪，不熟悉原作的玩家可参照该阵容考虑是否观看。

本作的世界观着重于白天与夜晚两个时间带的分化，白天主人公要与学校的同学们一同上课，通过回答问题、参加各种活动来提升自身的能力和魅力；一旦进入深夜的影时间，就要作为Persona使者与异形的怪物Shadow战斗。

《弹丸轮破》亮相动画产品博览会2013

胧月 提供



3月30日和31日两天，日本千叶县举办了动画展会ACE2013，预定于今年夏季播放的《弹丸轮破 希望学园与绝望高中生 动画版》公开了其新作PV，并安排由扮成黑白熊的工作人员向来场观众赠送纪念徽章。

▼这四张图是新作PV的一部分，此前虽然公布过动画版的设定画，但角色展现出连续的动作还是第一次。该PV的注目度很高，许多来场者都在屏幕前拍照。













◀现场穿着黑白熊外套的工作人员与观众击掌互动，一旁的美眉赠送会场特制徽章。

▲播放时间定于夏季，总算有盼头了。

▶徽章的详细式样。



▶附赠的册子上有6页的动画介绍，包含了监督岸诚二与系列构成负责人上江洲诚的对谈。

白金殿堂

栏目主持：苍穹

本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

心灵传说R



◆NBGI◆RPG◆2013年3月7日◆日版
◆白金难度：4◆白金所需时间：约50小时
◆在线或联机奖杯：无◆硬件要求：无


白菜

白金综述

虽说理论上一周目即可完成白金，但还是推荐二周目完成。首先全角色升至Lv200的奖杯在一周目打起来非常没效率，还不如配合二周目特典来打。而像アンノウン难度通关的奖杯，没有满级队伍又基本没法打。因此一周目通关后拿到那些不需要堆等级的奖杯，赚到3040点以上的GRADE后就直接开二周目，继承各种特典后再战吧。想要有效率地进行二周目，推荐特典要素购买“アイテム引き継ぎ（200）”、“パラメータ引き継ぎ（400）”、“ソーマリンク引き継ぎ（20）”、“作战引き継ぎ（20）”、“レシピ引き継ぎ（100）”、“料理レベル引き継ぎ（100）”、“获得经验值5倍（2000）”、“获得GRADE2倍（200）”，合计需要3040点GRADE。

奖杯列表

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
白金	テイルズ オブ ハーツ R マスター	取得其他所有奖杯
银杯	ガードカウンターの达人	防御反击200次
银杯	ミッションマスター	战斗任务最高等级达成10次
银杯	200コンボ达成	完成200连击
银杯	スピルドライバー	发动心灵疾驱50次
银杯	クロスリンクスラッシャー	发动交错追击150次
银杯	チェイスリンカー	追击连接持续时间一次性超过20秒
银杯	サプライズエンカウンター	被偷袭遇敌50次
铜杯	敌を2000体击破	击倒2000个敌人
银杯	全キャラレベルMAX达成	全角色升至Lv200
银杯	モンスターコレクター	怪物图鉴完成90%
银杯	アイテムコレクター	道具图鉴完成90%
银杯	アイテムマーカーマスター	收集全部大地图道具
铜杯	世界踏破	走遍大地图上所有角落
银杯	料理マスター	料理等级达到Lv99
金杯	76コ	收集齐76个ナムコイン
铜杯	グリムキガル击破	击败グリムキガル（流程必得）
铜杯	カルセドニー击破	击败カルセドニー（流程必得）
铜杯	アーメス击破	击败アーメス（流程必得）
铜杯	サンドワーム击破	击败サンドワーム（流程必得）
铜杯	カルセドニー队击破	击败カルセドニー队（流程必得）
铜杯	シルバ击破	击败シルバ（流程必得）
铜杯	クロアセラフ击破	击败クロアセラフ（流程必得）
铜杯	凭依ストリーガウ击破	击败凭依ストリーガウ（流程必得）
铜杯	ダブルセラフ击破	击败セラフ组合（流程必得）
铜杯	インカローズILLを击破	击败インカローズILL（流程必得）
金杯	クリード击破	击败クリード（流程必得）
金杯	ファルディアルメアス击破	击败ファルディアルメアス
银杯	难易度マニアでクリア	マニア难度通关
银杯	难易度アンノウンでクリア	アンノウン难度通关
铜杯	バルーンマスター	在斗技场的打气球小游戏中全员总分数达到12000点
银杯	斗技场クリア	斗技场中单人战和组队战都完成上级
银杯	ヒューバート＆パスカル击破	击败ヒューバート（クロ）与パスカル（トロ）
铜杯	シングとコハクの绊	シング与コハク的灵武连接达到★7
铜杯	シングとベリルの绊	シング与ベリル灵武连接达到★7

奖杯类型	奖杯名称	获得条件
铜杯	シングとカルセドニ－の绊	シング与カルセドニ－的灵武连接达到★7
铜杯	コハクとヒスイの绊	コハク与ヒスイ的灵武连接达到★7
铜杯	コハクとベリルの绊	コハク与ベリルの绊的灵武连接达到★7
铜杯	イネスとガラドの绊	イネス与ガラド的灵武连接达到★7
铜杯	クンツァイトとガラドの绊	クンツァイト与ガラドの绊的灵武连接达到★7

难点奖杯打法



200コンボ达成



银杯

笔者是在挑战隐藏迷宫的BOSS时达成的。以操控角色为シング为例，事前装上“**アタッチブレイク**（特定技增加破坏属性）”、“**タイムアドヒット**（提升攻击命中时回复的追击连接时间）”、“**タイムアドムーブ**（提升追击移动时回复的追击连接时间）”、“**クロスアクティブ**（容易发动交错追击）”、“**タイムアドクロス**（提升交错追击时回复的追击连接时间）”。招式方面设置“雷迅牙”、“兽哮雷波”和“轰破雷神枪”。队员尽量选择跟シング灵武连接等级高的，会比较容易发动交错追击。先将敌人打成追击连接状态，然后连发持续时间短攻击次数多“兽哮雷波”，看见推出距离外就用“轰破雷神枪”再次触发追击移动。如果敌人被打到空中，就先用“雷迅牙”把它拉下来。交错追击一旦出现就坚决不要错过，可以大幅回复追击连接的时间。另外后期装上“1ダメ－ジ（造成所有伤害强制为1）”的技能去找熟悉的怪无限打防御反击也能达成。



クロスリンクスラッシャ－



银杯



チェイスリンカ－



银杯

事前装上技能“**アタッチブレイク**（特定技增加破坏属性）”、“**タイムアドヒット**（提升攻击命中时回复的追击连接时间）”、“**タイムアドムーブ**（提升追击移动时回复的追击连接时间）”、“**クロスアクティブ**（容易发动交错追击）”和“**タイムアドクロス**（提升交错追击时回复的追击连接时间）”。灵武连接等级越高，交错追击发动几率越高，自然追击连接持续时间也会越长。这两个奖杯属于后期奖杯，前期无法完成也不用焦急。





サプライズエンカウンタ－



银杯

全靠运气，只能不停进行战斗。大概在遇敌1100次前后能够达成。



全キャラレベルMAX达成



银杯

强烈建议在二周目完成的奖杯。虽然理论上在一周目可以完成，但超过Lv100以后基本上要几十万经验才能升级，就一周目的练级效率来说非常低下，不如在二周目开始时继承5倍经验的特典，然后再配合2倍经验的料理“みそ汁”来练级。



モンスタ－コレクタ－



银杯

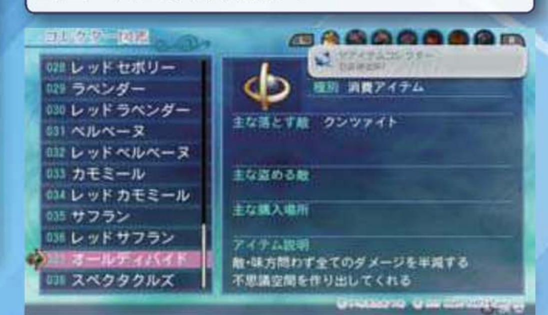


アイテムコレクタ－



银杯

在二周目继承特典时购买“**モンスタ－**图鉴全开放（2500）”和“**コレクタ－**图鉴全开放（2500）”，能够最轻松达成。（可以分两次进行，跳奖杯后读取存档。另外**アイテムコレクタ－**的奖杯需要进入道具图鉴一次后才会获得。）





料理マスター



银杯

制作越高级的料理，等级提升越快。要刷的话，建议在隐**れ**里**ノ**−**クイン**外面用邪气瓶不断刷敌人，然后不断吃高等级的みそ系料理。



难易度マニアでクリア



银杯



难易度アンノウンでクリア



银杯

通关一次后即可开启的两种难度。提取通关存档后自动出现在最终BOSS门前，此时调整难度后，然后再去打倒**クリ**−**ド**通关即可获得。**マニア**推荐等级为Lv150，而**アンノウン**难度即使是满级队伍也很难打，装备暗属性耐性的装备自不用说，万不得已时推荐使用“**オ**−**ルディバイド**（敌我此战伤害全部减半）”这个道具。

アイテムマ−カ−マスタ−



银杯



76コ



金杯

ナムコイン遍布在世界各地，其中开宝箱有30枚，地图道具有18枚，与NPC或动物对话有6枚，支线任务有9枚，斗技场单人战上级通关8枚，斗技场EX战通关5枚。宝箱、对话与支线任务可以查看攻略中的记述，地图道具参照下面的世界地图寻找即可。收集齐后交给任意城镇中的女仆**シトリン**即可获得奖杯。注意前期第一次进入川沿い**の**街**キュノス**时，宝箱中的那枚硬币是有时限的（进入**サンテクス**大圣堂后不可触发），一定要严格按照攻略上的提示去完成，因为硬币收集不能继承，一旦错过就只能在下周目努力了。

地图道具参考世界地图也可以一次性全部收集完成，前期不想费事到处走的话，可以等后期拿到飞行灵武后一次性全部收集。注意世界地图最西北边黄色的地面有个地图道具很隐蔽，容易漏掉。



バルーンマスター



铜杯

与斗技场左侧的人对话可以玩到捅气球的游戏。这个游戏如何快速且一次性捅破多个气球是关键，首先全员必备技能推荐为“TPゲイン（击破目标后TP恢复10%）”、“TCゲイン（击破目标后TC全回复）”、“**ステップキャンセル**2（可以用前冲取消任何攻击动作2次）”、“**エアキャンセル**2（可以用跳跃取消任何攻击动作2次）”和“**エクシード**（最大TC增加1）”，武器换手上TC最多的。这样就可以保证即使全程使用技，TP和TC都不会耗完。基本思路是用移动技快速解决地面的气球（如果是可以空中出的移动技更好），遇到太高的打不到就用跳取消，然后用对空的技打。如果没有高速移动技，就不断用普通攻击取消移动来快速走位，遇见位置比较好的气球就用大范围的技一次性打掉。拿到这个奖杯最快的方法是用**シング**、**ヒスイ**、**クンツァイト**和**カルセドニー**赚高分，这四个人稳定发挥的话打完应该都已经接近10000分了，剩下4个人随便打打都可以。以下是全员推荐技：

シング：星尘绝破（连发）、雷迅牙。**ヒスイ**：荒鹰、云雨雀、乱千鸟（连发）。**クンツァイト**：瞬影刃（连发）、裂空斩。**カルセドニー**：雷光闪（低空连发）、天翔残光剑。**コハク**：凤凰天驱、绯炎翔阵。**ベリル**：**クラッシュえくれぇる**、**スラッシュからぁず**。**イネス**：**ビュルブレイド**、**マーメイドジュヌ**。**ガラド**：**グラウンド・モール**、**スラッシュ・ジャガー**、**テンペスト・スネイク**。



ヒューバート&パスカル击破



银杯

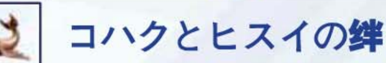
完成斗技场组队战上级的战斗后，来自《圣恩传说》的**ヒューバート**（库罗装）和**パスカル**（多罗装）会组队乱入。**ヒューバート**（**クロ**）HP63600，**パスカル**（**トロ**）HP78400，这是标准的近身战士搭配远程枪手的组合，因此首先要集中火力对付远程的白色**パスカル**。建议直接一个Lv4的心灵疾驱先将她压制灭掉，再来集中收拾黑色的**ヒューバート**。超过Lv100即可等级碾压。顺便一说，用**コハク**完成单人战上级时，**ヒューバート**会乱入。





シングとコハクの绊

铜杯



シングとベリルの绊

铜杯



シングとカルセドニーの绊

铜杯

コハクとヒスイの绊

铜杯

コハクとベリルの绊

铜杯

イネスとガラドの绊



铜杯

クンツァイトとガラドの绊

铜杯

游戏终盘剧情发展到进入观测基地**ラプンツェル**后，回到结晶界的结晶都市**ワンダリデル**，调查最西侧的泉水，灵武连接达到★7时，以上的特定组合会习得合体秘奥义，同时完成对应奖杯。灵武连接的等级主要通过相关杂谈、支线任务、一起战斗、相互使用道具/支援术来提升，一周目做完支线，杂谈的选项也不要选错的话，打完隐藏迷宫时，主力阵容的灵武连接达到★7是非常轻松的。二周目时几乎可以毫无压力完成以上奖杯。





《海贼无双2》如约而至，连没怎么看过原作的胧月都玩得不亦乐乎，并表示有空要去追原作漫画，好作品果然无论何时都不会过时，下面就借着游戏的东风，来怀念一下《ONE PIECE》里那些熟悉的面孔吧。









阿鲁：黑帮版的草帽一行人在气势上完爆海贼版啊！

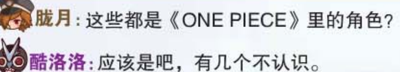
半夏：我家乔巴才没这么可怕。





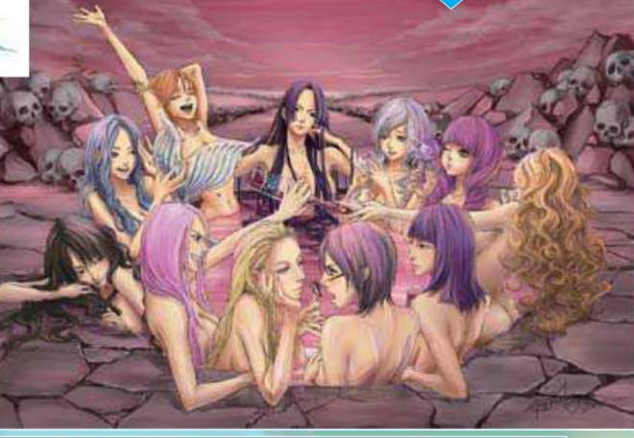
阿鲁：性别转换后的草帽海贼团，看点十足啊。

白菜：女骷髅……我已经懒得吐槽了。



胧月：这些都是《ONE PIECE》里的角色？

酷洛洛：应该是吧，有几个不认识。





阿鲁：本人最喜欢的故事之一，沙漠篇的故事至今让人回味无穷啊。

酷洛洛：薇薇公主好久都没出现了，十分想念。

半夏：我就觉得敌人每个人都对应一个数字很好玩。







梦幻方舟

PHANTASY STAR ONLINE 2
ファンタシースターオンライン

栏目主持：酷洛洛

各位现在看见的是我们全新的专栏“梦幻方舟”，本专栏主要为大家介绍《梦幻之星在线2》的最新情报以及各种游戏心得。适逢春季中规模更新版本“庄严的守护者（庄严なる守护者）”即将于4月10日上线，我们第一辑就先为大家介绍其中的更新内容吧。

更新版本“庄严的守护者”大介绍

新场景“龙祭坛”开放

首先介绍的是本次版本更新中加入的全新场景“龙祭坛”，该场景与火山洞窟、浮游大陆一样，位于惑星“アムドゥスキア”。该场景位于浮游大陆更深处的地区，相信《PSO2》的玩家都知道，该星球的怪物主要以龙族为主，因此这个新地图自然也不例外。要进入龙祭坛，玩家需要先获得遗迹的探索许可证并且完成探索任务（不过那么久的任务相信老玩家早就打通了），之后柜台管理员NPC就会为玩家开放龙祭坛的相关任务了。


▶新场景看起来给人一种神圣的感觉。


■多了不少新小怪呀。

非常有特色的新怪物

目前官方公布了龙祭坛的两种新怪物，似乎分别是中BOSS以及大BOSS，这两怪物的战斗方式都非常特别，我们一起来看看。

ゴロンゾラン

坐在石头组成的王座上的大型龙族，一边浮游在半空上一边对玩家进行攻击。王座周围的四个结晶组成的防护罩让可以让玩家的攻击无效化，然而该怪物却可以从里面射出光弹攻击玩家。不过该怪物最麻烦的地方，在于其会召唤出火山洞窟的BOSS火山龙（ヴォル・ドラゴン），玩家等于要同时面对两个BOSS。要对ゴロンゾラン造成伤害，就需要先破坏其王座周围的四个结晶，才可以攻击其本体。



ドラゴン・エクス

栖息在龙祭坛的巨大龙族，通过两翼的变化进行作战。该两翼可以随意变成剑形态和盾形态，可攻可守，配合各种突进和斩击会非常棘手。官方称其左右的盾装部位是攻略的重点，看来应该是可破坏部位了。



期间活动

和之前的版本一样，新版本实装后，官方会展开一系列的活动。为庆祝3月31日的复活节。届时更新后的商业区会有各种拉比鸟与复活蛋的装饰。另外战斗场景中也会出现带着蛋壳帽子的拉比鸟（エグ・ラッピ－），将其击倒后更有一定几率掉落《索尼克》中大反派蛋头博士的特殊双枪。



▲蛋壳帽子的可爱拉比鸟。



▲掉落的特殊双枪还印有蛋头博士的LOGO在上面。

60级开放，新职业技能

当玩家其中一个职业达到54级时，柜台管理员NPCコフィ－就会通知开放60级（不需要做开放任务哦）。同时游戏中6个职业都会分别开放全新的职业技能，而且全部为增强攻击力的职业技能，真不知道SP够不够用了。

新AC服装登场

随着版本更新，自然少不了新服装吸引玩家投钱抽取。这次新服装主要以《梦幻之星携带版2》的服装为主。不过本次的重点并不在此，这次更新中《PSO2》与同公司的《初音未来》合作，推出初音未来服饰以及特殊玛古。估计这下有不少初音粉丝要“中招”了吧。（笑）

▶拿自己公司的作品来做合作也是无可厚非的事情。



▼漂浮的是使用初音玛古细胞后进化的玛古，有点雷人……



其他细项调整

随着新版本实装，届时不少功能和内容都会出现变动，其中技能树的调整可以说对玩家影响是最大的，不过官方也会派发洗点道具，之前配错点的玩家也可以借此来重新配点了。

1.NPC“オ－ザ”、“リサ”、“マ－ル－”三人的SP点获得委托难度将降低。
2.HU的技能有所调整。
3.各系职业技能树调整，同时官方会派发洗点道具供玩家重新配点（这个是好东西）。
4.击破怪物获得经验调整。
5.道具收集系突发事件难度降低。
6.稀有度在7星以上的物品贩卖时会出现最终确认画面
7.PSV版加入自定义按键功能。（FPS视角终于有作为了？）
8.PSV版截图时可以选择隐藏界面（让截图更好看）。
9.PSV版快捷对话选择时加入表情选择。
10.PSV版更新锁定窗口信息。

10星武器交易流程介绍

3月27的更新中，游戏加入了各种新内容，包括新BOSS合金龙，以及各种新服饰和发型，而其中更开放了10星装备的交易。开放10星装备交易之后，玩家只要手上有足够的MST，即使RP不好自己打不出极品装备，也可以在交易所中入手。不过10星装备的交易方式附加了一些条件，以下就为大家介绍一下10星装备交易的具体步骤。

❶ 购买10星武器或防具，必须先得到一张购买券“★10武器（ユニット）购入パス”。

❷ 要获得这张购买券必须用相应的10星道具换取，此外还需要会员权限才可以换取，也就是说，不消费的玩家无法获得购买卷，从而交易10星武器……

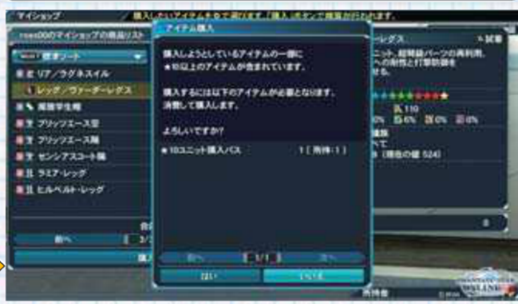


❸ 准备好10星武器或防具之后就可以去找交换员（家具店旁边的交换店，PC版中间的男性NPC，PSV则是右边的男性NPC）。





❹ 交换券如图，武器和防具是分开算的。



❺ 拿到交换券之后，就到紫色的交易所终端搜索自己想购买的10星道具了。

新紧急任务“暴走龙の怨嗟”合金龙攻略

3月27日的更新中，玩家可以通过新开放的紧急任务“暴走龙の怨嗟”，多人挑战过去只会在故事模式出现的BOSS——合金龙（クローム・ドラゴン）。因此这段时间该BOSS就成为了众玩家的刷怪对象，现在就让笔者向大家介绍一下合金龙具体对策。

合金龙／クロ-ム・ドラゴン



出现任务	暴走龙の怨嗟		
弱点属性	光、暗	弱点部位	无
可破坏部位	初期：头、尾 吸食黑暗种后之后：翅膀、前爪×2、胸部		
形态说明	前阶段体型略显瘦削；后阶段通过吸食黑暗种强化，会长出翅膀前爪，胸部呈青色胀大		

BOSS特征 合金龙攻击手段以近身为主，稍微离开它一点，基本不会受伤。而它的中远距离攻击，基本能躲开。但由于它移动速度较快，可破坏部位经常晃动，动作幅度也很大，所以用近身战的职业打会比较吃力。不过合金龙非常脆皮，各部位都很容易破坏，一般其他BOSS要以近战职业为主要输出主力，而合金龙只需要GU、FO等远程职业对付即可。

主要攻击方式

吸食前



冲击攻击：冲刺时身体带攻击判定。

前爪攻击：二段攻击。第一次攻击之后会稍微停顿一下再进行第二次攻击。

翻滚锤击：跳起向前翻滚，落下的时候用前爪攻击。

咆哮：一般在破头、破尾之后，吸食前咆哮，并召唤DARK。在自身四周引起冲击波进行范围攻击。

龙吐珠1：从口中喷出蓝白色的追踪球。速度慢很容易躲开。

投掷：挖起地上的岩石向玩家投掷。

吸食后

龙吐珠2：从口中喷出蓝红色的追踪球。同样速度慢，很容易躲开。

黑暗追踪弹1：浮空后，召唤追踪弹在自身四周，追踪弹呈三角锥体，向玩家发射，一般直线跑就可以躲开。

黑暗追踪弹2：地上突起的三角锥体。不断移动予以回避。

岩石攻击：跳上天花板引起震动，跟随着仇恨值最高的角色移动，每次移动都会引起天花板岩石掉落，岩石有攻击判定。

激光吐息：向前方喷出黑色激光，威力非常高，但由于攻击有准备动作，看准方向走开即可。

捕捉：用前爪捉住玩家，啃咬几下之后将玩家丢出去。



攻略要点（以全部位破坏为目标）

1.队伍推荐有1名RA（副职业均可）。进入BOSS房间后可立即锁头脆化。其余玩家远程集中攻击头部，标题尚未消失就可以将其头部破坏。头部破坏之后，它会召唤一些黑暗种杂兵。

2.无视周围的杂兵绕后，配合RA的脆化并破坏尾巴。随后合金龙就会召唤第二次杂兵并咆哮。这时玩家可以随意攻击合金龙直至其HP降至一定程度。

3.合金龙受到一定伤害之后就会吸食杂兵，从而改变形态。这时负责脆化的RA队员应留意合金龙的背部，一旦出现翅膀就可以立即脆化，另外翅膀长在背后靠下的位置，站在后面才能命中。



4.当合金龙改变形态完毕后就会飞上半空，队伍的远程职业输出够高的话，其到达天花板前，翅膀就会被玩家破坏掉，从而掉下来，这时再往其肚子或者前爪送一发脆化，进一步破坏部位（注意肚子无法锁定，需要RA开启TPS视角才能够瞄准脆化）。

5.如果来不及破坏翅膀，合金龙就会在天花板上震下岩石攻击仇恨值最高的一位。在天花板上跳几次之后它就会下来，跳下来之后首先破坏翅膀，然后是两边的前爪，最后就是攻击胸部。另外还要留意它的两种黑暗追踪弹，虽然不断移动就能够回避，但由于攻击力很高，稍有不慎的话脆皮职业可能会直接被秒杀。

6.当所有部位都破坏之后，大家就能尽情对头部进行最后攻击了。全破部位击杀合金龙的时间一般是5分钟，配合得好的队伍可以4分钟左右就完成讨伐。大家看着时间来完成任务吧！当然如果大家追求速度而不破坏部位，30秒即可KO这家伙。



▲顺便解开了个奖杯。

动森村季会



栏目主持：半夏

《动森》专栏征稿持续进行中，这一次的专栏首先由玩家V_KIDS带来他的HHA房间主题挑战心得，另外村中的小动物村民陪伴了玩家那么久，大家是否了解他们呢？在村民大调查部分将为大家献上300多位村民的详细数据。

HHA主题挑战详解

文 V_KIDS

大家好，我是V_KIDS。《立体动物之森》已经发售了好几个月，也许有的玩家还在苦恼如何完成HHA主题挑战，这次就由我为大家讲解一下我在主题挑战方面的心得。

HHA评分系统在之前的专栏中就为大家介绍过，当房贷全部完成后会开启主题评分系统，共有八个主题供玩家挑战，分别是**オリエンタル**（东方）、**アンティ-ク**（古典）、**ナチュラル**（自然）、**スタイリッシュ**（时尚）、**メルヘン**（童话）、**ホビ-**（业余爱好）、**サイエンス**（科学）、**ホラ-**（恐怖）。选择其中一个主题，达到相应的分数就能解锁奖励，可以去不动产NPC那里更换主题。

首先先来了解一下主题挑战的计分方式，计分方式包括考察房间的统一性、风水、

摆放家具的方向等等，基本和HHA房间评分的计分方式相同，但多了对房间外观以及内部家具同一主题考察这两方面。具体评分方法分为以下6种：

1.生活必需品（椅子、抽屉、衣柜、桌子、床）是由同种主题不同系列构成的+100000分
2.生活必需品（椅子、抽屉、衣柜、桌子、床）是由同种主题相同系列构成的+150000分
3.家具八件以上且70%符合主题，同时具备一个以上的主题外观，在这个条件下最终评分为：符合主题的家具种类数目×5000分+符合主题的外观×40000分
4.家具八件以上且70%符合主题，同时具备一个以上的主题外观，在这个条件下最终评分为：符合主题的家具种类数目×8000分+符合主题的外观×70000分
5.家具八件以上且90%符合主题，同时具备三个以上的主题外观，在这个条件下最终评分为：符合主题的家具种类数目×11000分+符合主题的外观×95000分
6.室内没有主题，家具数目8件以下；或者家具数目8件以上，但是符合主题的家具数未满70%的情况下：符合主题的外观×10000分

另外以下两种情况会扣分：

1.地板上摆放了家具以外的道具杂物，每样道具减100分。

2.有朝向的家具对着墙摆放，每个摆放错误的家具减10000分。

下面结合图片，为大家介绍几个笔者完成挑战的主题。

初级主题——メルヘン（童话）



这一套是人鱼家具，需要在南岛用游戏获得的小银币购买，经常去南岛玩游戏的话，很容易收集齐全。图中桌子上的村民照片将额外增加7777分。地上的树苗为多余的物品，每个将扣100分。





上图这两套分别是是雪人妈妈和雪人哥哥家具，全部是非卖品。不过对于还处于冬季的玩家来说，入手难度也非常低。趁着冬天结束之前尽快凑齐能够对主题挑战有所帮助。



这一套是丰收家具，秋天时可以购买或通过活动获得，因为全套都可以订购，可以找有家具的玩家借一套摸一下，比较容易入手。



这一套是可爱系列家具，全套可以订购，入手难度很低。



最后是童话主题外观——人鱼外观。凑齐这几套家具并搭配这套外观就能轻松达到110万评价，对于大多数玩家来说还是非常容易挑战的主题，同时家具外观又充满梦幻感，推荐给喜欢可爱系的女玩家尝试一下。

中级主题——アンティーク（古典）



图中为皇家家具，全套皆可订购，入手难度较低。右上角的名画也属于古典主题，不过真迹才能加分，如果是赝品将扣分。而且艺术品中的雕塑属于恐怖主题，不要混淆了。



这一套是洛可可家具，虽然全套皆可订购，但是每一件都是出现几率较小的商品，如果不和朋友联机的话是很难凑齐一套的，不过相对的每一件家具将会额外增加351分。



黄金家具比较难入手，即使有充足的金矿在制作时也只会随机产生，可以和朋友交换，或者在制作时注意S/L。



古典主题的外观可以选择黄金外观，也就是达成一定评价点数后换取的特典外观。由于黄金外观刚好属于古典主题，使得看起来难达成的古典主题容易了很多。

其实比较推荐从古典主题开始挑战，原因有以下几个：首先主题挑战奖励的黄金外观正好属于古典主题，而选取其他主题的话，先前好不容易凑齐的外观又得替换掉；其次黄金外观一天只能换一个部分，可以通过每天一个的外观来增加分数。比如今天的评分为40多万，换了一个黄金外观后达到50万以上，将开启下一个外观，这样就像骨牌一样，降低了难度；最后古典主题里有两套可以订购的家具。洛可可家具和名画的还会有额外加分，对快速达到110万评价很有利。

高级主题——ホラー（恐怖）



喜欢猎奇向的玩家都可以来尝试一下恐怖主题，图上这一套为疯狂科学家家具，可以看到这一套家具不像平常的11+2（家具+壁纸+地毯），少了抽屉这类家具。这也是恐怖主题较难搜集的一个原因，不成套的散件家具较多。

小型化石模型和纸箱家具的混搭也是非常符合恐怖主题的。纸箱家具虽然只有





五件，但里面的生活必需品差了抽屉。而且纸箱家具被誉为本作非常难入手的家具系列之一，与其并驾齐驱的还有接下来的散漫系列家具。

散漫家具是目前通过正常手段惟一能入手的一套恐怖主题家具。只能从警察局以及二手商店中购得，入手难度非常高。

至于外观可以采用铁皮外观的混搭，破烂的铁皮中间的空洞不时透露出昏暗的灯光。恐怖主题其实还有两套家具，不过都得要到10月份的万圣节才能入手。《立体动物之森》去年11月才发售，也就是说要隔整整一年才能得到。当然这是指通过正常的手段，调时间可以快速获得想要的家具，不过个人不太提倡。恐怖主题的家具还有很多有趣的散件，推荐感兴趣的玩家们去挖掘。

最后还要教大家一个偷懒的方法，每个房子有5个房间（主题挑战不计算地下室），可以用5套相同的家具来打分。懒人可能会用这种方法，但笔者还是希望玩家能挑战自我，体验游戏的乐趣。上面的方法只是比较容易达到110万分，其实达到评分的搭配还有很多，玩家可以尽情探索自己心仪的搭配。

《动森》中的家具种类、风格丰富多彩，玩家发挥想象力能够创造出许多有意思的主题房间，这些房间也许不适合主题挑战，但也能让玩家眼前一亮，下面为大家展示几种我自己搭配的个性房间。

面包店



这是我最早搭配的一款主题房间。经过多次修改，现在已经向711配信家具的方向转变。细心的读者会发现，图中的食物都有细小的不同，这就是家具改造的魅力。

复合实木型





这是复合实木型家具改造后的其中一种，与没改造的家具相比，花纹更加复杂，属于比较优雅的一套家具。其实在现实生活中也有复合实木型家具哦，在日本的网站上曾经看到过，价格也是十分昂贵。

中国风



用红黑风格改造亚洲风格家具，极具东方特色，房间看起来比较有厚重感，给人一种巨龙即将苏醒的感觉。因为风格比较符合东方人的审美，所以受到很多玩家的喜爱。

和风



由充满日式风格的家具组成，我将其命名为四圣兽传说，在房子的东南西北方向挂着代表青龙、朱雀、白虎、玄武的图腾。榻榻米上摆放着寄宿圣兽的妖刀。另外铃兰的点缀也是刚刚好，本作的和风家具比较散，不太容易收集，需要自己组合搭配。

巨型棋盘



国际象棋可能很多人都会下，但是你又有没有试过下如此巨大的棋呢？这套巨型的国际象棋共32枚棋子，都需要经过改造，耗费了大量的时间和精力，不过摆出来的效果还是比较震撼的。

法老王的密室

这个主题大部分使用了与埃及有关的家具，后方两个棺材是可以打开的储物柜。中间两个王座比较昂贵，体现出这个



木乃伊的尊贵身分。人物的穿着也很符合房间主题，造成一种有趣的效果。

太空探索



穿着宇航服在宇宙中漫步，拥有自己的月球基地可能是大家儿时的梦想。无论现在你的梦想如何改变，在《动森》里可以帮你把儿时梦想一一实现。这个主题的壁纸运用十分广泛的，用在餐厅等地方效果都非常好。个人觉得地毯有一点不搭，不过整体效果还是十分出色。

西部风格



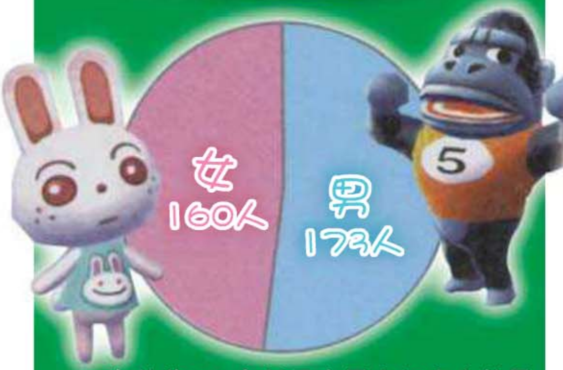
两个牛仔背对背走五十步，转身开枪的情景在老式的美国电影中经常见到。在《动森》中，我们同样能做出西部风格。图中枯萎的植物球，在传统的家具套装中是很难搭配好看的，这也是主题房间的魅力之一。

村民大调查

村民的基础知识

在《立体动物之森》中登场的村民分为35种共计333名。最初选择的村地形不同就会有不同的初始村民，每隔一段时间村民们会搬走，也会搬来新的村民，随着玩家和朋友的交流，朋友家的小动物也有可能来到你的村子哦。村民们喜欢的服装、口头禅、打招呼的话语都会随着和玩家的交流而逐渐改变，和玩家关系好了之后还会用各种昵称称呼玩家。赠送给村民的礼物他们会很珍惜地摆在家里。不同性格的村民活动时间不同。

村民中男女比例



在总共333名村民中男生和女生数量基本相同，男生比女生多13名，大家的村子中是怎样的男女比例呢？

种族数量大比拼

属于猫咪种族的村民数量最多，达到22人，其次是兔子和松鼠，分别是18人和16人。最少的并列第一的是章鱼和奶牛，分别只有3人，犀牛则有4人。不知道大家的村中是否有稀有品种的小动物呢？笔者的村中可是一只都没有。



喜欢的颜色

村民喜欢的颜色分布比较平均，黑色、棕色之类看上去很深沉的颜色意外地受到村民们的欢迎，而浅蓝色这种活泼靓丽的颜色反而喜欢的人最少呢。





一转眼，2013年的第四个月已经开始了，这时间简直是……有时候你盼望什么的时候，时间过得极慢；可当你不留意时，时间便以飞一般的速度流逝了。好吧，其实过去的这三个月大家应该也都没闲着，不管是给自己订的学习计划、工作计划、生活计划还是游戏计划，大家都为目标努力吧！下面开始我们本辑“掌门人”。

借女友

一天晚上放学的时候，与一朋友走在热闹的大街上，忽然朋友要我把3DS拿出来。给他后，他迅速打开《深爱》，在大街上露出高深莫测而又猥琐的笑容。我能做的，只有无声无息离他远点……

湛江 陈伟峰

白菜：《深爱》不是有面部识别系统吗？他看着你的“女友”竟然还能高深莫测而又猥琐地笑？这是赤裸裸的NTR啊！

胧月：这朋友比较歹毒。

阿鲁：“女友”都往外借？真慷慨。

马修：虽说场面有点奇怪，但能肯定，你这位朋友是个与你有共同话题的好机友。

学日语

想知道学日语到底难不难，小编们当年是怎么学习日语的？自学？报班？自学可行吗？

上海 陶思雨

马修：似乎是掌门人的老话题了，但懂日语的还是出来再答复一下吧。

苍穹：个人认为日语入门容易精通难，丢出鲁叔当祭品召唤毛老师解答。

阿鲁：学日语考虑的不是难与不难，而是爱与不爱，施主明白了么？

白菜：自学花时间，报班花钱，至于学不学得下去得看你的爱。个人愚见，只要迈过动词的坎儿，剩下的就水到渠成了。

只言片语 看到200辑的介绍，想到普通版都很厚了，200辑那么多内容会不会厚得跟字典一样？（大理 黄家宅男）

（该话题由宁波读者 宅基羞 提供）

掌门话题

新一代的掌机登场很久了，双平台上都有不少大作，刨去回顾经典的成分，还有小编会玩上世代的游戏吗？



酷洛洛 最近在重新玩NDS上的《心灵传说》，说实话，本人觉得NDS那个战斗系统比PSV版要爽快点……其余就真没有了。

白菜 我个人玩游戏的理由不是看它经典不经典，而是看我喜不喜欢。相信在PSV上买了PSP游戏来玩的玩家也不在少数吧。要不是PSV不能给大部分PSP游戏截图的话，《CCC》我肯定已经买下载版做攻略了……

乌冬 当然，就算不是回顾经典，小编在工作上也会经常接触到上世代主机的游戏，比如最近为了工作就玩了《战斗ROBOT魂》和《光明之舟》，还有5月的《召唤之夜5》，不过这个也是自己想玩的。

苍穹 会的，只要时间允许一定会去玩老游戏，别说是上世代，FC和GB的都没有问题。除了重温经典外，也填补一些过去错过的好作品，积累自身的游戏文化底蕴。以前跟朋友聊天时开玩笑说过，就算游戏业界在今天突然全面崩塌自己也不会感到惋惜，因为现有的好游戏已经足够我玩一辈子的了。



阿鲁 好游戏是永远不会过时的，作为一个音乐游戏爱好者来说，自己喜欢的音乐游戏肯定得随身携带，虽说最近很久没摸NDS和PSP了，不过PSV上我买了个PSP平台的《DJ Max 黑色立方》，有时手痒了会拿出来虐虐按键，不过说实在的，PSV玩下落式音乐游戏的手感还真比不上PSP就是了。

半夏 会呀，PSP估计还能再战很久，前一段时间的《银魂双六》我就玩得很开心，后面还有很多跨PSP和PSV的游戏，不过NDS倒是真的好久没开机了。

胧月 PSP游戏还在出，出于工作需要是肯定会玩的。以前的老游戏，想玩的都玩了，倒是PS2上有不少游戏还在预备列。打完5月的《真・女神转生Ⅳ》我还会去再打一下《真3》，个中缘由不必细说。当年错过的《影之心2》也一直想填掉。说到这，真心觉得Remaster是我们的福音。

马修 对于我这种不大挑剔画面的人来说，玩上个世代乃至更久远世代的游戏都没有任何违和感，不久前玩的就是本人连续多辑在“小编寄语”提到的GBC游戏《GB大战争3》——当然不是用GBC玩，而是用PSP的GBC模拟器。至于原因么，起之于写海战游戏专题，然后就借此机会开了坑，反正作为“《大战争》系列”的粉丝一枚，漏掉的这个坑早晚都要填上。

如愿以偿

距离上次写回函已有半年多，我算是如愿地去了香港读大学，也如我当年和小编们说的一样，在HK过上了买不到《掌机王SP》的生活。现在我让以前卖书给我的大姐姐把每一辑《掌机王SP》给我留着，我回家的时候再看。回函倒是现在才有时间写……

东莞 静の天籁

马修： 以前做读者买《掌机王》和《游戏机实用技术》时，真心觉得书报亭给自己留书的大姐姐好亲切。

苍穹： 恭喜静同学得偿所愿，我可还记得你说要参加阳光学园呢，快麻利地！

半夏： 高考之前写回函的读者们，你们还好么？有没有像这位读者一样实现梦想的？

201辑 抽奖印花

只言片语 2013，让想买的游戏全部值崩吧！（厦门 蔡文龙）

二叔家弟弟

今年过年回家乡了，跟我二叔的儿子（二年级）联机玩《MHP3》，因为他等级低，所以我就接了讨伐土砂龙的任务。然后令我超无语的事情发生了：我拼命地打土砂龙，他却在钓鱼，后来还给一只小野猪撞死送回了营地。不一会儿吃饭了，他一下子按了退出键……

中山 大师

酷洛洛： 额，熊孩子打游戏一开始多是随便玩，这不奇怪啦，而且你侄儿听见吃饭就放下游戏，证明他不沉迷，是好事（笑）。

胧月： 二叔的儿子……是侄儿？

白菜： 好强的即视感，好像在20X辑的278页看到过差不多的内容……

马修： 毛老师似乎预见了这条以后要刊登重复……



恍惚中

被妹子告白了，第一次，兴奋激动撞墙大吼大叫……然后……恍惚中随口说了句什么，妹子哭着跑了……清醒后逼问基友，他说我说了句：“你很好，但不适合我……”潜意识里想了好人卡还是我天生是基佬命？不！

太原 王煜

半夏： 性别不和怎么谈恋爱？跟你的基友在一起才是王道啊。

阿鲁： 半夏你又来精神了！我为什么要说又呢？

胧月： 按日期推算，这张回函表应该不是4月1号寄出的，那倒奇怪了。

白菜： 好可怕，妹子告白时你的基友为什么会在旁边？

马修： 恍惚误事，各位以后还是时刻保持清醒的头脑吧。

手表

期末考试那天我们考场一个男生问老师几点了，只见我们英语老师用她那戴着一款硕大手表的手从她的口袋里掏出了一款大屏幕手机，然后告诉他时间，我当时就震惊了，手表是装饰用的么？

天津 才子

马修： 也许是刚买手表还没习惯于抬手看时间吧？

半夏： 我有一段时间也戴手表然后看手机时间……

白菜： 手表难道不是装饰用的吗（惊）！

苍穹： 你们以为老师戴的是手表？其实是一个麻醉针发射器……

胧月： 习惯问题，而且我见过某人把一块不走的表戴了好几个月。

阿鲁： 手表是奢侈品，你懂的。

只言片语 期待《口袋妖怪X・Y》，热门大作啊！（上海 小肥鼠）

游戏债什么的

一个月内购入了《忍龙2》、《机战UX》、《路易的鬼屋》、《恶魔城》、《海贼无双2》、《胧村正》等数款游戏，不过却因为年内有一大堆事要处理而没时间玩，游戏债什么的，欠着欠着就习惯了，这算是破罐子破摔吗……

肇庆 我是穷人

胧月：你是富人。

白菜：这种破罐子我也想要。

马修：慢慢来，你会知道“债多了不愁”着句话的正确的。

乌冬：开坑容易填坑难，所以爱好太广也不一定是好事。

阿鲁：玩不玩不重要，重要的是享受买的过程！

半夏：鲁叔这句话好像是抄马友友的……

兴趣与乐趣

看到有些读者在家里只能东躲西藏地看《掌机王SP》，顿时觉得家中有父母能理解“适度游戏益脑”这个理念真的很幸福。话说还是他们主动给我买掌机，使我从小学就培养了这一兴趣。

上海 诸健

苍穹：的确如此，不过东躲西藏地玩游戏、看书时充满了紧张感，也别有一番乐趣（笑）。

白菜：那种乐趣不要也罢……

阿鲁：躲着玩可以很好地训练玩家的警惕性，可以为今后做很多事情打好基础。

马修：只有我觉得鲁叔和苍穹的角色似乎错位了么？

加油

某次寝室玩PSP《王国之心》，杀得正欢时被德育处老师抓获，并要求学习进步后才可要回。为此我拼命学习，如愿以偿地要回了机器，并对游戏与学习间的分界线有了更深刻的认识。如今我已是一个有力冲击浙大、厦大的高三考生了，为我加油吧！

湖州 邹今航

四格漫画

阿鲁归来









胧月：这辑“掌门人”的正能量好多，略不习惯。加油吧少年，到了厦大帮我要一张易先生的签名。

阿鲁：加油。

马修：少年加油，等考上浙大、厦大，别忘了感谢你德育处的老师。话说一到励志的话，鲁叔怎么就变得惜字如金了呢？

只言片语 新人物+剧情，这两个让我有追《噬神者2》的理由（众：剧情不是变了吗）。（广州 影子）



超页沙皇

半夏：JUXI说马友友那攻略65页，砍了他！

苍穹：超页沙皇！连超页小王子毛老师都挡不住啊！

白菜：（天真状）谁才是最可怕的人？



围观九品轩

马修在想该怎么写“九品轩”，然后去参考大家上交的文本……

马修：我去参考一下，我被鲁叔的文笔给感动到了。

胧月：这是家的味道，亲情的味道，母亲的味道，归乡的味道，思念的味道……阿鲁你果然是英语系毕业！

苍穹：酷洛洛为大家介绍的，是与公司有一定距离、位于购物公园酒吧街附近的一家商务餐厅——酷洛洛的赫然就是软文风格。

胧月：听上去像经常推销，加个“这次”效果更棒。

女主角大红

马修圈出“《电锯甜心》女主角大红”来找白菜——

马修：毛老师，这“大红”能不能换个词儿？不知道的会以为女主角名字叫“大红”。

白菜：改什么呢？那就加上“大紫”吧，大红大紫！

解禁

苍穹：话说“配信”这个词UCG都能用很久了，我们也解禁吧，不然写3DS下载内容啥的挺别扭。

酷洛洛：你或者可以说成“上架”。

阿鲁：还“下嫁”呢。

马修：解禁吧，现代汉语很多就本来舶来自日本。

胧月：我考虑一下……

苍穹：你最喜欢的3DS啊！

胧月：那解禁吧。

酷洛洛：……

苍穹：赛高！

脱宅

聊UCG小编九兵卫脱宅话题时……

半夏：我也脱宅！

酷洛洛：先把你的腐脱掉再说吧……

半夏：

马修：好，刚开RTX就看到微生活的段子了！

两个亿

酷洛洛：推荐苍穹玩一下《生化奇兵》，蒸汽朋克。

苍穹：我浑身上下哪里还有时间？

胧月：每天玩4个网游的酷洛洛！

酷洛洛：有空就试罢了，我昨天也就运行一下而已。怎么说也是花了两个亿去做的游戏，不玩对不起自己。

白菜：又不是你的两个亿！

好同志

马修：专题果然10页没挡住，已然15000多字了。

胧月：意料之中。

苍穹：《恶魔城》也略超一点。

乌冬：《机战》也会超。

胧月：反正我不会超。

半夏：《雷顿》研究我还少了一页呢！

马修：不超页的同志才是好同志啊！

只言片语 能在掌机上玩到《海贼无双2》这样一部作品，分外激动呢。（贵阳 蛇叔一只）

我羡慕了

前段时间去朋友家，观察他那新买的PSV，视觉超好，没有掌机的我开始羡慕他了……。

东莞 康仔

白菜： So，what're U waiting for?

马修： 临渊羡鱼不如退而织网。

酷洛洛： 我帮楼上两个翻译一下：都这么羡慕了就去买啊！

198辑之新的一年，你的人生目标和游戏计划

考好高中，以后找好工作，安排好游戏时间，很多游戏都要慢慢补啊。

桂林 尾巴

能多抽点时间细细玩几个游戏，

济南 爱的水鳖虫

高考若可以发挥出正常水平或以上，就会入手一台3DS及手机，不过首先还是得用功学习啊。

湖州 早籼稻Summer

1.考上一所好大学；2.打通5款游戏吧，当然也要补一下老游戏。

常州 神叹

我想在新的一年中攒钱买日版3DS LL，希望这个愿望能够尽快实现。

上海 顾春军

购入《猎人》、《雷顿》、《口袋》，期待有更多大作。

厦门 钟英鑫

找到志同道合的女朋友，嘿嘿。

上海 tsy

人生目标：利用大学的黄金学习时间多看一些书，打下学术功底；游戏方面，希望能入手PSV。

上海 Zerosalem

年纪大了，已经过了对所有游戏都痴迷的年纪了，但是佳作依然会去玩，《口袋 X・Y》、《MH4》、《灵魂献祭》，一个都少不了。

苏州 浩瀚无边

《真・三国无双 NEXT》白金，《DJ Max》白金。

天津 幸福似薄冰

马修： 2013年计划部分就调查完了，这一转眼2013也过去了三个月，大家为了计划加油吧！

198、199辑之《掌机王SP》200辑寄语感言

嘛也不说了，作为一个买了100多本《掌机王SP》的半老不老的读者，我只有把我最真诚的祝福赠与你们，希望《掌机王SP》能永伴我左右。

天津 才子

200÷2÷12=8年4个月，虽然我未曾陪伴《SP》这么久，但以后仍请多指教！也先代我儿子/女儿向你们问好：伯伯阿姨们好……（喂！）

汕头 Melmen

首先祝《掌机王SP》迎来200辑生日。再祝每日辛苦加班为我们带来《掌机王SP》的小编们身体健康。我会支持《掌机王SP》，每辑都买，可以有好运中头奖。

厦门 Casey

祝《掌机王SP》越办越好，早日出到300辑。

杭州 Deepthroat

从初一入坑到现在，一起携手走过了四个春夏秋冬，途中闹过矛盾（没中奖），想过放弃（要考试），但还是一步一个脚印坚持了下来，没有什么华美之词来表达我对《掌机王SP》的爱，仅用一句“爱你一生一世”来突出心声。200辑是一段历程，值得我们去回味，我们要继续走下去，对吧。MY SP！ OUR SP！

厦门 九先生

200辑了，翻看以前的《SP》，从45辑到87辑缺了6本，88～109辑没买，接着从110辑到199辑一本都没缺，《SP》陪我们从GBA到NDS、从NDS到3DS、从PSP到PSV……现在的生活已经不能没有《SP》了，两个星期去一趟书店已成规律。期待1000辑时掌机会发展成什么样，祝《掌机王SP》办得更好。

玉林 月恒

过去的回忆太多太多，里面夹杂着许多汗水、欢乐、激情……过去的荣耀已经过去，抬起头，新的辉煌即将谱写！祝《掌机王SP》越办越好！

南宁 元

祝《掌机王SP》生日快乐，在下会永远支持你的。

南通 不吃鱼的猫

从99辑开始一直追到现在，一晃当年的高中生变成了如今的大学生，日子过得好快。回想起《掌机王SP》伴我度过了艰苦的高中生活，为我的生活增添了不少乐趣，也从中结识了不少志同道合的朋友，感谢《掌机王SP》！

苏州 血祭狂歌

见证100辑的时候，那时的我下定决心一定要见证200辑的到来！就这么简单的想法，加上不那么简单的行动支持，所以我做到了！曾几何时《掌机王SP》是我对掌机的所有认知，多年以后《掌机王SP》虽然不是游戏资讯的惟一，但将是永远的经典。祝《掌机王SP》200辑生日乐上加乐！

玉林 陈海松

只言片语 综合前两代《恶魔幸存者》的完善系统及仲魔，3代会是款好作品。（上海 格雷列盎司）



M500左轮枪 打僵尸利器

（抱歉，俄国画从来都忘记考虑地方的大小）

北京 郝俊

马修：枪不错，而地方小也是公认的事实了，其实可以画到框外的。



深圳 DIC

马修：挺血腥的一幕，不过被害的到底是什么东西啊……

上海 麒麟儿

掌机王SP　游戏机实用技术　口袋玩家　PSP专辑　游戏·人　FAN48

BOOK SHELF

马修：麒麟儿同学看来是编辑部许多刊物的读者呢。

马修：虽说头顶有些怪怪的，但这张侧脸真硬派。桂林 银翼



马修：脑袋上这颇有冲击感的效果，是爆炸了还是长棵树？

洛阳 高伟



《路易的鬼屋2》作为任天堂的第一方游戏，极有可能被神游引进吧。

上海 nm酯j

马修：你还真别说，《路易的鬼屋2》出大陆行货版的可能性还真挺大。

不知道我的神游3DS XL还要吃多久的灰……

厦门 包子

马修：如果楼上的预言属实，那么你的行货版3DS XL也离重新出山不远啦。

一直在外面考试，回来就去邮局抱回了3本《UCG》和2本《掌机王SP》，结果发现197辑包装破掉赠品消失，伤心……明天回学校上课，倒计时开始！

贺州 穹兔

马修：呃，一次性买这么多还遭遇这么个小不幸……啥也不说了，好好努力吧！

我终于下定决心在淘宝买个GBA SP，虽然比不上NDS，但经典的游戏玩几次都过瘾。

厦门 Casey

马修：很正常，买游戏机最重要的是上面有多少你想玩的游戏。

话说半夏姐为什么成了槽点……

天津 JK

马修：这才说明半夏的人缘特别好呢。

我一直坚信《掌机王SP》能做到200辑，我也相信我能撑到2000辑一辑不落。

东莞 Magic

马修：前一半我们做到了，后一半么……还是先祝Magic同学长寿吧（= =）。

十年坚守，你站成了一块礁石，任凭风吹浪打，终让《SP》屹立于大地之上。你们成就了《SP》，可我们多希望你：醉一下，再挑灯看剑；梦一回，再吹角连营。你听到了么？那200辑的号角，多么嘹亮，是为你奏响——改自2012感动中国人物颁奖词。

桂林 豆腐

马修：特意搜了下前两句的出处，小编实在是受用不起啊。不过豆腐同学倒是真有文采。

小编们有什么东西是特别爱惜、常常挂在嘴边的小玩意？

苏州 贺念禹

马修：严肃而认真地想了下，小编们常挂在嘴边且人人爱惜的，是鲁叔——但这货绝对不是小玩意。

学校里都是好学生，没人玩PSV！可班里男生只有我没谈过恋爱，这是闹哪样！

乌鲁木齐 鱼梓酱

马修：其实好学生也照样玩PSV的，至于恋爱什么的……算是大学里的一个生活方式吧，就算真没在大学恋爱过其实也没什么。

最近好累啊，好困啊，高二就这么痛苦，高三肿么办啊……

天津 杨晨

马修：等你用接下来的时间适应了这种很累、很困的状态，那么到了高三你就能无所畏惧了！

稿费待确认通告

以上作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供您的邮编、地址、收件人，如需转账请提供卡号、开户银行详细名称（如：XX银行XX分行XX支行）以及开户人姓名，以便我们尽快为您发放稿费及样书。超过24辑的未在此通告中刊登，如有稿费长期未到帐请发邮件联系。Email地址pgking@263.net。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题
小乌丸	193	玩家点评	逃脱冒险 旧校舍的少女
Tom.Lv	191	玩家点评	无瑕传说R
凯文	190	自由谈	多年以后

只言片语 从日本回来终于能买到实体版的《掌机王SP》了，在那边只能抱着iPad看电子版太痛苦了……（苏州 浩瀚无边）

上海 Labit

马修：高三学子们，一起加油吧！



湖州 斯介克汀

马修：刚想说“图上妹子真萌”，就看到了图上的文字……

马修：为啥我觉得那错字是故意的……

沈阳 腌甜葱



马修：萌萌的艾鲁猫，调查表上对应的其实是TGS的奖品。

南京 陈绍楠



马修：话说现在《灵魂献祭》已出，陈同学还在纠结PSV版的《MH》吗？



福州 期待的艾鲁

昆明 Bicycle · 扎克

马修：前几天出门才知道，现在3DS LL又便宜了，加油，同学！

求救济，求安慰

PSV、3DS、唐刀、弓箭、足球、手表……压岁钱没了，白菜老师是否该救济一下我？鲁叔也把萌物贡献出来安慰我一下吧。

玉林 月恒

胧月：虽然我对毛老师很仇富，但这儿也要说句公道话——不该。

白菜：你先给我一个救济你的理由，再看看这个理由能不能说服我咯。

阿鲁：我还往外给压岁钱呢，谁来安慰我？

马修：其实我很想知道，月恒同学指的是鲁叔的哪个萌物……

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：

《掌机王SP》：第14、22辑，定价：12元。41、62、63、65、71、74、88、89、92辑，定价：8.8元；96、104~107、109~111、113~115、131、133、158辑，定价：9.8元；160、162、163、165、171、178、183辑，定价：12元；103、151，定价：14.8元；164、187辑，定价：16元。201辑，定价：18元。

《口袋玩家》：11、15~18、28、38、42~46、54、55辑，定价：16元。第62~64辑，定价：18元。

《3DS专辑》：VOL.4，定价35.00元。**《PSP专辑》**：VOL.3，定价：25元；VOL.6：定价：28元；VOL.14定价：32元。**《NDS专辑》**：VOL.2，定价：25元。**《NDS宝典》**：定价28.00元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11、13，定价18.00元。**《手游PLAY》**：第1辑，定价25元。**《卡牌·桌游》**：第9~12、14辑，定价15元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）

邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-4867606，

Email：pgking@263.net

只言片语 在《对决计划J》里和JUMP人物一起战个痛快！（马鞍山 玮园长）



栏目主持
LIKY

某晚在打《灵魂献祭》中的凤凰BOSS时，正在与它进行苦战中，这家伙突然就定在空中了，任凭我狂打就是纹丝不动，我一看乐了，这就是传说中的BUG吧，一通魔法狂轰损了它不少血，后来因为它会重生所以掉地上又恢复了……其实游戏中遇到这种轻微的“良性BUG”咱还是挺欢迎的，毕竟能给人惊喜，那种严重影响游戏乐趣的BUG那肯定没人喜欢。好吧，下面来看看本辑的问题。

小编求救，PSN账号被封咋办？我的PSV和PS3共用的一个账号，因为PS3用的破解系统，某天发现账号被ban了，搞得我的PSV也遭殃了，上不去PSN，我试过格式化PSV，但是格式化前系统提示要解除绑定的账号，而解除又要先登陆PSN，如此陷入死循环了，该怎么办？

四川成都 李楷

首先为你的账号默哀，这个账号算是废了，以后还是小心从正吧。关于解决办法，其实在格式化PSV时选择不解除绑定也是完全可以的，这样可顺利格式化PSV，重启后用新的账号登录便可以了。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

3DS主机上是否有《足球小将》？

上海 顾春军

目前还没有。掌机上最新还是NDS版的《天使之翼 激斗的轨迹》。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

请问小编《三国无双 NEXT》的单挑模式有什么要点吗？总是在单挑模式下失败……T.T

石家庄 刘梁

单挑模式的要点是“敌不动、我不动”。在敌将蓄力攻击时随便划一下屏幕，中断其攻击即可，不要急于追击；在屏幕上出现斜向的红色提示时，按其指示方向划动，命中后敌将会陷入短时间的硬直，此时再适当追击；双方进入“锷迫”后迅速点击屏幕，令优势槽压过对手后其就会陷入长时间的硬直，此时可以任玩家随意攻击——如此在高难度下才能较为安全地击倒敌人。其实本作在3月6日刚刚更新了2.04版，主要就是修正了“白虎牙”、“玄武甲”以及武器的附加效果在单挑模式中的作用，令玩家能更轻松地取得胜利。还感觉单挑难的话不妨先联网更新一下游戏。



★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

有一块电池，充满电了但玩了不够一个小时就闪烁绿灯了（没电），请问这块电池还有用吗？

中山 伍达思

明显离报废不远了，还是小心为妙，最好经常检查一下外观看有没有鼓包之类的，有的话就赶紧扔了。

只言片语 期待《Fate/新章 CCC》之前那个太好玩了。（广州 洪哥）

PSV游戏怎么更新最新版本?

长春 李雨丰

在PSV系统主界面点击游戏的图标后会出现该游戏的LiveArea启动画面，在这个画面的顶部会有几个图标，一般是访问主页、帮助说明等，如果该游戏有更新的话，最左边会出现一个黄色的更新图标，只要点击该图标就能下载补丁了，下载完毕后游戏会自动安装更新。



▲有更新的话在启动画面左上角有一个黄色图标。

1.神游3DS到现在又有什么新游戏（港版但可以在神游3DS上运行的）？2.银版R4最高可以支持日版3DS的什么版本？3.NDS卡带最大容量是多少？4.金版、银版、红版R4有什么区别？哪个好一些？5.平板电脑可以使用手柄吗？

湖州 李方驰

1.神游方面没有什么新游戏，不过如你所问，港版方面却真的有惊喜，3月15日发售的港台中文版《星际火狐64 3D》已确定可以在神游3DS上运行，并且显示为简体中文字幕，语音为英文。与之前的中文版《塞尔达传说 时之笛3D》一样，该游戏的封面上标明的是“中文”而不是“繁体中文”，由此更加验证了之前的猜测，即封面标明是“中文”的港台版游戏应该能成功运行在神游3DS上。而由此推测，即将于4月12日发售的港台版《马里奥网球公开赛》也应该能用神游3DS运行，因为该游戏的封面上也标注的是“中文”而不是“繁体中文”。2.根据官方消息，最新的银版R4已经支持3DS 5.0.0-11固件和NDSi V1.45固件。3.NDS卡带最大容量为4Gb（512MB），《二之国 漆黑的魔导士》就是该容量。4.银版R4好像是大家用得最多的。5.平板电脑可以使用手柄，安卓4.0系统直接支持USB手柄，而利用一些软件如“Sixaxis Controler”还可以支持PS3手柄，iPad的也有类似的程序和第三方周边。



▲港台中文版《星际火狐64 3D》的封面上标明的是“中文”二字。

1.3DS LL松屏几率是多大？我买的时候JS说加钱可挑选，我现在买的裸机固定的两个角度时会上下约7°的松屏。2.Mii广场不等于邂逅么？现在Mii广场显示是第一项0人第二项57人，是指我从没邂逅过其他人？3.Mii游戏《勇者传说》怎么才能打掉带盾的敌人？

广东 Melmen

1.我检查了一下编辑部内所有3DSLL没有发现松屏现象，网上虽然有说松屏问题，但也是比较少见的，在购买机器时肯定是要挑选的，如果JS拒绝挑选，最好还是换一家吧。2.Mii广场内的Mii形象除了玩家自己设定的那个之外都是邂逅的其他玩家，第一项和第二项是指下屏显示的两项的话代表邂逅回数和Mii广场总人数。3.需要用和盾牌颜色相同的勇者攻击才能击碎盾牌，如果是双色盾牌就需要两个颜色的勇者合击，或者使用魔法攻击也能对敌人造成少量伤害。

《伊苏 塞尔塞塔的树海》里面，在晓之森有只紫色猩猩怎么也打不死，有什么办法？

杭州 小透明

同学你所指的怪物应该是ボズオンガ，前期玩家只有十几级时的确很难击杀的，由于其HP特别厚，哪怕是后期也需要打一段时间，因此玩家在晓之森看见它时尽可能地逃跑，等以后再来挑战吧，另外该怪也是练习技能熟练的好材料。

《托托莉的工作室》特典服装能够在游戏中得到么？

苏州 老总

抱歉这位同学，无法在游戏中获得，所以还是想办法得到特典吧。



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，调查表发生了一点小变化，填写时请稍加留意。等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

※友情提醒 小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避。

王煜㴆　昵称：ZERO

性别：男 年龄：18
拥有掌机：PSP、3DS、PSV
喜欢的游戏：《口袋》、《P4G》、《秋之回忆》
地址：山西省太原市万柏林区外国语学校
邮编：030027　QQ：1978883292
Email：1978883292@qq.com
电话：13613514558
想说的话：上帝保佑上大学……

钱勇

性别：男 年龄：22
拥有掌机：PSP、3DS、PSV、NDSi
喜欢的游戏：《伊苏》、《FF》、《高达》
地址：上海市闸北区虬江路1140号406室
邮编：200071　QQ：871796634
Email：871796634@qq.com
电话：13918067355
想说的话：《伊苏》怎么就没港版！

陈颀安　昵称：Amoyean

性别：女 年龄：18
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《初音》、《DJ Max》、《MHP》、《俺尸》
地址：山东省济南市市中区济微路106号济南大学
邮编：250022　QQ：351941707
Email：351941707@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

朱可夫　昵称：IL-7

性别：男 年龄：20
拥有掌机：PSP、iDSL、3DS、PSV
喜欢的游戏：《FF》、《逆转》、《传说》、《初音》
地址：广东省广州市番禺区大学城广东外语外贸大学生活区7栋627
邮编：510006　QQ：531046818
Email：zhukefussgg@126.com
电话：13760778857
想说的话：最近身边的人都基情四射啊。

杨康诚　昵称：Y•G•C

性别：男 年龄：15
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《战神》
地址：福建省漳州市芗城区延安北路银都大厦A-201
邮编：363000　QQ：2502039752
Email：2502039752@qq.com
电话：18965205706
想说的话：初三党伤不起啊。

只言片语 《路易的鬼屋2》，分割迥异，内容独特，值得期待。（上海 诸健）

何匡洲

昵称：蹭饭B

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《启魂者》
地址：上海市长宁区淞虹路828弄8号301
邮编：200335 QQ：107304768
Email：hekuangzhou@126.com
电话：15801938597
想说的话：支持《MH4》，虽然我没法玩。

朱希

昵称：赏金猎人

性别：男 年龄：18
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《符文工房》、《重装机兵》
地址：广东省潮安县庵埠镇亨利路44号
邮编：515638 QQ：1197046228
Email：shiquyiqie506@yahoo.cn
想说的话：男はとんでけ～！二次元のかわいい女はこっちこい～！

张城恺

昵称：路比

性别：男 年龄：17
拥有掌机：暂无
喜欢的游戏：《口袋》
地址：浙江省台州市黄岩区芭堤水岸13幢2单元11楼04号
邮编：318020 QQ：514576006
Email：lu2009bi2009@163.com
电话：18958511868
想说的话：大家可以安慰我，但不可以疏远我，因为我是一个连PSP都没有的小盆友。

吴铭峰

昵称：峰峰

性别：男 年龄：14
拥有掌机：PSP、NDS、3DS
喜欢的游戏：《口袋》、《MH》
地址：广东省惠州市罗阳镇博丰花苑八座B2603
邮编：516100 QQ：915954209
电话：0752-6633663
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

张远志

昵称：童贞魔法师

性别：男 年龄：17
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》、《光明之刃》
地址：安徽省芜湖市镜湖区芜纺路159号1幢1单元602室
邮编：241000 QQ：1037746878
Email：1037746878@qq.com
电话：0553-3864376
想说的话：全世界的宅男们，联合起来！

张翀

昵称：sasuky

性别：男 年龄：19
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《马里奥》
地址：陕西省西安市新城区交大二院家属院
邮编：710004 QQ：275398958
Email：sasuky@163.com
电话：15891765229
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

康承雨

性别：男 年龄：22
拥有掌机：PSV
喜欢的游戏：《P4G》
地址：广西桂林市象山区尚智巷16号9栋3-2-2
邮编：541002 QQ：269077371
电话：15676212721
想说的话：再见别再见。

张丹霖

昵称：阿斯塔尔

性别：男 年龄：16
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《牧场》、《马车》
地址：云南省昆明市盘龙区白龙小区129-6-602
邮编：650233 QQ：1906086430
Email：1906086430@qq.com
电话：18787050202
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

只言片语 《灵魂献祭》：多人+纸娃娃+狩猎+魔法……（天津 JK）

小编寄语

苍穹

◎虽然经过几年的磨练，但ACT依旧不算是我玩得好的游戏类型，这次承担《恶魔城》的攻略任务，我来了好友也是"经典主题乐园"的长期撰稿人——狮子心帮忙。文章的形式也花了不少心思，希望能让读者满意。

◎最近掌机平台游戏的大潮让小编们痛并快乐着，简单说说个人期待今年能公布在两台掌机上的新作：3DS《重装机兵4》，跪求正统续作；3DS《三国志大战》或《战国大战》，街机实体卡咱穷人玩不起啊；PSV《战场的女武神》，没有新作的话移植初代并加入奖杯系统也不错；PSV《潜龙谍影》，《MGSⅤ》都公布了，掌机上也来一款原创作吧！

Juxi（美编）

◆小外甥学校放假，被老姐带来深圳，惯例一到家就嚷嚷着开电脑，边玩嘴里还边哼哼，仔细听原来是前段时间流行的《江南Style》，后来他觉得哼哼不过瘾了，要求放音乐配合他跳舞，一家人被逗得上气不接下气的，家里有个小朋友确实欢乐很多。

◆好友J经不起全家人的威逼利诱，还是决定嫁给相亲没多久的人，因为是在老家也没去成她的婚礼，就把年前生日的时候看中的一件大红色外套寄过去给她，她笑说刚好可以穿着当新娘。我不知道她心里还有没有一点勉强，这个年纪父母着急催婚无可厚非，每个人都有自己的选择，希望婚后她能过得快乐就好……

咕噜（美编）

◆"清明时节雨纷纷"应用在4月再恰当不过了，每天都是阴气沉沉的，大雨、小雨、暴雨接连不断。

◆小区门口的绿荫小道种植了芒果树，现在正是芒果树开花的季节，每次路过的时候都会迎来阵阵刺鼻的花香味，有点招架不住。虽然花开得不美，香味还刺鼻，但结出的果实倒是人见人爱。

◆最近网络、电视媒体都频频报道出近三成微波炉用塑料饭盒加热时，会释放出塑化剂，其中就包括"乐X乐X"等知名品牌，"高档货"用着也叫人不放心啊。

胧月

★我作为一个对《海贼王》半途而废的无双玩家，本辑承担了《海贼无双2》的攻略。因为自己读到的篇章里出现的最强人物是鹰眼，所以初期执着于用他打超难模式，感觉颇为吃力，后来被CPU的黄猿和赤犬虐过后，又去向一直追漫画的阿鲁询问剧情，大致把握了中期强人，这才势如破竹地攻略下去。黄猿这个角色很有意思，虽然出场率不高，还是打算去补一下漫画了。

★自从对《天麻》感到"累了，感觉不会再爱了"以后，动画和漫画都没去追。1月番临近完结，《南家》素质不错，《玉子市场》和《镇镇美同学》后期疲软，《我的妹妹是大阪大妈》个人虽然很喜欢，不过终究是半个小时就看完全集的泡面番。备感空虚之际，想起洋葱推荐的《魔王勇者》，没有抱任何期待地（洋葱：喂）看了两集，意外（洋葱再次：喂）很喜欢。如果一开始起个"魔王与豆瓣酱"之类的名字，我早就看了啊可恶。

阿鲁

■差不多六年没有见面的大学室友来到深圳，抽空小聚了一下，除了感叹时间过得快之外也回忆起了当年的不少事情，我本身是个比较念旧的人，每当说到过去的事情的时候总会瞬间出现很多当年的画面，一阵激情的对话后总是会出现一段时间的沉默，因为我们都知道，那些美好的日子再也回不去了。

■又到一年春暖时，不少朋友的结婚计划也在筹备中，由于工作原因本人肯定是无暇顾及了，在这里统一祝福一下吧，不为婚姻，仅为爱情。

sienna（美编）



◆春天要来了，夏天也要来了，脱去外套，肉肉也藏不住了，得立即开启减肥模式呀（泪）。

◆在深圳生活，你得学会利用空间，晒一下最近在宜家败的这床，质量是很好，就是有点小贵。

马修

◆最近工作状态上似乎又爆发到了一个新的层次，自我欣慰下，不过以后还是别这么爆发为好啊……

◆原本计划春节假结束从老家回到深圳就戒烟好封山育林。但岳父大人给拿了两条，而夫人也说封山育林计划下半年再开始为上，于是戒烟计划顺延了两条烟的时间，目前就剩下两盒了……

◆忙碌时，用手机听评书以及用3DS LL玩《口袋迷宫》就是最主要的消遣方式了。评书听的都是单田芳老先生的，每次听都会想起奶奶在世时挨个台换着听单田芳评书的情景——有些看不见摸不着的东西果然会通过血脉传承，哪怕以前自己丝毫没有注意到。

白菜

□爷爷在老家安详地结束了他的一生。接到电话的一瞬间，脑海里仿佛过了一下电，思考回路切断，话也完全说不出来，“不知道该做出什么表情”这句话就是当时最好的写照。最后我保持平常心放下了电话。虽然我素来不信神佛，也禁不住希望他的灵魂能去往天堂。而我的祖辈的历史，也在此画上了一个句号。

□回老家参加表姐的婚礼，一不小心给推上了伴郎的位置。早上跟着新郎闯入新娘家中抢亲，被刁难做俯卧撑，皮鞋都给蹭破了。上午陪着幸福两口子在公园拍照，中午捧着烛台在婚礼舞台上来来回回，最后还跟着新郎新娘敬酒……虽然累了点，但也算是难得的经验，要知道很多人一辈子都没机会当伴郎伴娘呢。再说伴娘也很漂亮。

□事物的本质是不会因个人的主观看法而产生变化的。好比我虽然站在绅（shen）士（shi）的角度来看待《闪乱神乐》这款游戏，但当我坐在地铁上时还是不敢把它拿出来玩。

LIKY

◆最近在看《隋唐英雄传》的小说，第一部讲秦琼、程咬金等隋唐英雄反隋的还挺精彩，偶尔出现点神仙、阴阳等仙侠情节也让人觉得挺新鲜；但从第二部“薛仁贵征东”开始神神怪怪就多了起来；到了第三部“樊梨花征西”就完全泛滥了，每一关守将都有仙家宝贝，要被打死了就有仙家后台来收服，连二郎神都来客串，这到底是历史演义还是《西游记》、《封神榜》啊，简直看得大倒胃口，感觉后面两部完全是狗尾续貂。

◆苹果在今年的游戏开发者大会上公布要推出对应iPhone、iPad游戏手柄的消息，这一天终于要来了，苹果终于走出了这一步，对于索尼和任天堂来说，这恐怕是他们最不愿看到的消息，而对于玩家来说应该值得期待，iPad或iPhone真的可以考虑当做掌机来购入了吧。

酷洛洛



◎去年一直处于生病的状态，又缺乏运动，感觉现在的体质差了许多，看来唯一的办法只有督促自己运动、运动、再运动。

◎之前在选新笔记本电脑上犹豫了很久，最终决定了联想的Y500，SLI双交火之下，老笔记本硬盘里的网游全部都可以跑最佳画质了，而且散热超好，令鄙人非常满意。不过发现i5的CPU还是不够给力，如果是i7就更好了……

乌冬

◆自己用不了的《AKB 1/149》的港服DLC码我人换了个日服的，终于把KISS告白下下来了，有了KISS告白果然不一样，游戏的动力都要比以前更足。现在剩下鲁叔一个人抱着港版的DLC码用不了而默默流泪了（详见上辑黑历史部分的鲁叔爆料）。

◆不知不觉AKB的总选举又要来了，而且这次连毕业成员也可参加，加入这个规则无疑就是让毕业的人气成员回来参选，以此增加总选的话题性。想不到的是消息出来的第二天，包括前田在内的几位人气毕业成员都宣布不会参加总选举，这下运营可尴尬了……

半夏

★《全职高手》果然相当之好看，人物一个比一个出彩，持家有方的斯德哥尔摩患者蓝河、话痨少天、手残的战术大师喻队……几个战队我最偏爱蓝雨，不知道最后的虫爹会给他们一个怎样的结局。

★最近总是利用吃饭时间补《全职猎人》的动画，终于追平了，《蚂蚁篇》之前的部分已经熟悉到倒背如流，几个镜头的切换立马就能分辨出和漫画的区别。从《蚂蚁篇》开始，漫画那偷懒的画风加上大段大段占页数的文字说明导致我弃了很久，这次动画终于可以补一下，非常欣慰。

澄香（美编）

☆在附近某个连锁水果店买了一袋芒果，回家吃了才发现芒果似乎是快要坏的，拿去水果店退货，店员态度很好地给退了。不过想到芒果应该是夏季成熟的水果，所以想吃好吃的芒果还是等到夏天吧。



栏目主持：马修

大家好，又到欢迎各位阅读“掌机王自由谈”的时间了，本辑收录的是一位《铸剑物语》玩家对系列三部曲的展望，字里行间可以看出对该系列游戏的热爱之情；第二篇则如约收录了200辑征稿活动“我与掌机王”的相关稿件，而作者很早就已投稿但因为没能跟上配图而未能赶上200辑，这辑我们就优先给刊登出来了，以后这里也会继续刊登“我与掌机王”活动的相关来稿，各位已投稿的朋友不要着急哦。



文 莫保全

铸造炉前的汗迹——“《铸剑》系列”的乐趣

第一代《铸剑物语》被有心人汉化后，我兴致勃勃地下载了汉化版重新进入那铿锵有声朴实无华的锻造都市，虽然一切都很熟悉，但没有丝毫的倦意，而且很自然就投入其中玩个不亦乐乎，于是索性就写些东西来聊聊“《铸剑物语》系列”给我的乐趣与感受吧。

铸剑的惊喜

当年买GBA的时候有很多游戏没有接触过，并且我对传统RPG一向不大感冒，玩的都是ACT、A·RPG和S·RPG这些，而当时这些类型中好玩的游戏基本都被我玩遍了后，面对着通关好多遍的游戏卡带，确实有点腻了。

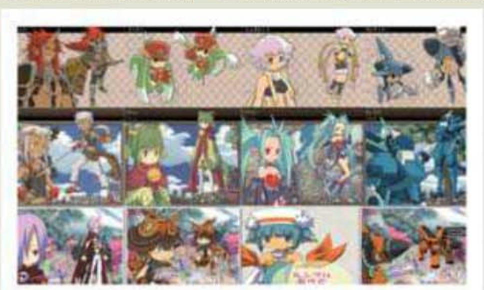
百无聊赖中，我逛到学校附近的D版陈货小游戏店去碰碰运气，说不定有意外惊喜，却偶然地发现了一张叫《召唤之夜 铸剑物语》的游戏卡带。我接触掌机比较晚，对“《召唤之夜》系列”毫无了解，更不清楚“铸剑物语”是什么游戏，但因为喜欢游戏盒上的人设就将其买下了来。回到家便把《铸剑物语》的卡带插到小A上，短短地体验了游戏后，竟然对其充满了兴趣。当时本想放下游戏做点其他事后再继续玩，可那坑爹的旧货D版卡的存档功能非常不配合地坏了。我连忙飞奔回游戏小店去跟老板换游戏，却很倒霉地被告知：没货。以致我不得不折腾了几天，才得以换一款新的卡带来继续这趟美好的铸剑之旅。

在游戏旅程中，我的第一个感受就是人



物剧情对话活灵活现，那仿佛棉花糖似的圆圆萌脸人设加上生动的表情让我看得很投入。在续作中见到更多萌小孩加入进来时，真想把手伸进液晶屏去捏捏揉揉那粉嫩的小圆脸蛋，实在是可爱得太过分了。这些可爱游戏人物除了进行常规剧情交流外，还会和玩家在花前月下触膝长谈，整个过程十分惬意。由于我不清楚这是“《召唤之夜》系列”的招牌特色，一直以为深夜谈话会像《牧场物语》那样可以攻略女孩，后来才发现只是纯纯的友谊而已，虽有些暧昧但我的确是想多了——嗯，我很喜欢1代的红发女孩。能深夜谈话的对象除了剧情人物外，还有主角自身伙伴召唤兽，这些召唤兽真的是一代比一代萌，可2代和3代的机械召唤兽的设计就实在太违和了，直说就是丑毙了，那外形实在是挫得让人无语，所以我只有在一代选用过机械召唤兽，其后的续作中实在没那勇气去挑战自己了。

我在《铸剑物语》中得到视觉快乐的同时，双手也因为该游戏优秀的战斗操作手感而兴奋。回想初次进入地下迷宫时，以为地图画面上就可以直接战斗，于是走了几步，却突然切换进了战斗画面，随即误以为是传统RPG而有点纳闷，后来进行了一轮战斗后方知自己错了，这是一款彻头彻尾的新奇的RPG，游戏中那种大比例的战斗让我备感新鲜和惊艳，我顿时被其细致而绚丽的画面深深地吸引住。第一场战斗只能用锤子以致手感一般，但随后用得到的矿石制作出一把小短剑后所，带操作手感就十分优秀了，普通三连击配上方向键再一套三连击操作起来十分流畅和爽快。随着等级提升配合召唤兽的魔法堪称华丽至极，在续作中还增加了许多武器动作使其手感更上一层楼。而众多手感良好的武器中，我最喜欢的武器是剑类和拳头类，前者的实用和美观一直让我在游戏中热爱并



痴迷；后者的多段攻击及攻击速度则让我欲罢不能，特别是无限鞭尸时十分过瘾。

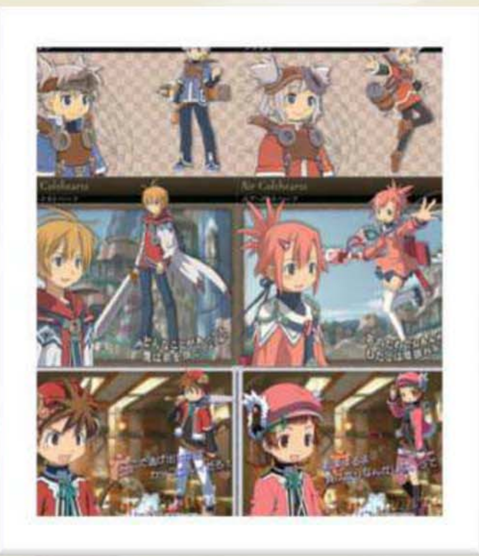
铸剑的郁闷

虽然一路下来的战斗都很爽快，但也有让我郁闷的时候，续作中会因剧情需要被强制操纵巨大物体进行战斗。本来我对巨大物体是不排斥的，毕竟是看奥特曼长大的娃，但游戏中的多场强制战斗实在如鸡肋一般毫无乐趣可言，其僵硬缓慢的移动和动作是一大硬伤，招式少而且大招蓄力时间长，整个过程就只看俩傻瓜你一拳、我一拳地互揍，基本上谁血多就是赢家，实在无聊，而且无论是机器人还是远古神兽，都是那副德性，我很好奇为什么不直接做成过场贴图或者小动画，如此生硬地加进游戏并强制要玩家去完成实在是太影响游戏心情了。除了对巨大物体战斗有无比的怨念外，2代的变身系统也同样不尽人意，变身后武器强制变成一把刀可动作还是原来那套三连击动作，没有增加任何多段的攻击，技能也被强制为一种，而且人物无论是攻击速度还是移动速度都没有得到提升、整体也没有任何特别的能力效果，攻击时更是没什么华丽而言，不得不说这变身效果说白了就是多一条HP而已，如果不是快没血又没药的时候我实在懒得去变身。与之对比，3代召唤兽伙伴系统就非常好，四个召唤兽拥有自己的动作、技能和超必杀，使用它们的爽快度丝毫不亚于主角，而且有部分怪物得它们攻击才会有更高的伤害，整个战斗过程也因此不会单调。

《铸剑物语》除了常规打杂兵和消灭BOSS外，还能和剧情角色对战，而且比扁杂兵和BOSS更有趣更过瘾，这些角色对手和主角一样可以使用自己的特色武器和召唤兽魔法，所以就像玩格斗游戏一样，整个过程很讲究操作和攻防战略。尤其是1代的对战更加考验玩家智力——只有破坏对方的武器才能得到对方武器的模具，所以如何诱骗对方防御是主要手段，使用有多段攻击手段的低级拳头和钻头来大量消耗对方武器耐久度也是常用方法，有时还要靠补血来硬扛对方的攻击去消耗对方的武器耐久度，真可谓无所不用其极。到了续作没有模具也就不用专门破坏对方的武器，却因此失去了不少乐

趣，但加入了双人对手实现主角一挑二的战局还是让对战难度提升不少，十足的挑战性倒是挺刺激的。

铸剑者的执着



《铸剑》中漂亮的人设、生动的剧情对话、细致绚丽的画面和爽快的战斗都给我留下美好难忘的回忆，但其核心铸造系统在续作中给我的印象却非常一般。玩了3作《铸剑物语》，只有一代的铸造系统具有铸造武器的味道，其续作都差强人意，反倒武器强化系统成为了一个亮点。我之所以觉得1代具有铸造武器的感觉，是因为该游戏设定了武器模具系统，玩家可以通过铸造炉融解其他素材使其成为原料，配合铸造模具进而打造出一把武器，如要制作附带属性的特殊武器就要增加一种魔矿石，基本是还原了传统的铸造原理设计出的一个很基础但很有味道的铸造系统，缺点就是强化系统方面不足。到了续作铸造模具变成了代表武器种类的武器原料，接着把一种武器的原料和素材原料合成出武器，整个过程可以理解为用一把只有基础外形的武器半成品为原料，加上素材再翻新加工出一把具有完整外形和能力的成品武器，玩家在这过程中从头到尾都无法主导铸造内容，什么样的素材就只能加工出什么样的武器，玩家惟一要做的就是死板地加工和强化武器，完全忽略了非常有趣并且很值得研究的武器铸造过程，而这个过程恰好能让玩家无时不刻地体验到寻找设计图纸、研制武器模具、学习铸造技术、提炼和精炼素材原料、融合不同素材原料组合等在铸造武器时才能得到的乐趣。本来按照1代的模式就可以增加这些武器铸造内容让系统丰富和完善，可惜续作彻底地将其改变为加工系统，整个加工系统的亮点是研究如何去强化及周而复始地刷255武器熟练度继承能力使其武器变成神器，作为常规的RPG的一个附加系统来说，这么设定还不错，但《铸剑物语》是以铸造武器为核心的游戏，这样的系统就实在太过单薄和普通、经不起研究和探讨了。

铸剑设定也许会这样

笔者认为，铸造系统理应包含四部分：设计图纸、铸造模具、铸造素材和铸造技术。设计图纸只是纯粹地记载武器外形的设计图，不会有武器能力信息，根据图纸可以制作出相应实质的原始模具——这个过程铸造者自身的铸造技术直接影响模具等级，而模具等级又影响铸造者能使用的素材原料的等级和组合数量，因为素材原料都具有自己的能力属性和等级。在拥有模具后根据拥有的素材和铸造技术来生产出武器，武器的属性能力就由素材原料的级别及种类和铸造技术水平高低来决定了。

整个铸造武器过程环环相扣相互影响，让寻找图纸、研制模具、研究不同铸造素材组合、学习和提升铸造技术等内容无时不刻贯穿在游戏中，你会由衷地感觉到自己是一名铸造师。铸造者在成为铸造大师的旅程中不停寻找图纸来学习和提升自己的铸造技术，因为每张图纸都代表一种武器，寻找图纸就像寻宝一样时时刻刻都存在惊喜和收获，每得到一张设计图都会多一份成就感和铸造武器的乐趣。

而使用相同的武器模具和不同的素材原料可以铸造出多种外形相同但属性能力截然不同的武器，再进一步强化就会有更多的变化，练满武器熟练度后分解得到继承能力的结晶再结合在武器上又让武器属性能力更上一层楼，此外还能在铸造过程中给武器染色增加视觉效果……

这样的铸造系统，一路下来要研究的内容就非常的丰富和实在。而笔者设想的这个系统和《铸剑物语》最根本的区别就是所有素材原料都可以铸造出同一把外形相同的武器，但玩家又能在不同等级的模具上用素材原料和铸造技术将其打造出自己的特色武器，整个核心完全着重在铸造上。以上虽是本人的YY内容，但也不是异想天开，是完全可以实现的，尽管会显得过于琐碎，却不失为一个值得研究方向。

码字到这里就接近尾声了，我的确很喜欢《铸剑物语》三部曲，但由于个人爱纠结于一些细节方面的内容而让自己在后续的两作《铸剑物语》中未能尽兴，实在为自己感到有点遗憾！希望这篇评论刊登时，PSP上的《召唤之夜》能让我满意并为之沉迷。



一路有你，更加精彩
——贺《掌机王SP》200辑

文 阳光成员 5945

十年时光

十年时光所能改变的事物实在是数不胜数——能够让一些懵懂少年成长为有志青年，能够让一些IT公司缔造出通天帝国，能够让一些科学技术在不知不觉中改变我们的生活。最重要的是，在这有所波澜却也不失精彩的十年时光中，脱胎于《掌机王》的《掌机王SP》迎来了自己的第200辑。

望着书架上码放整齐的一排排《掌机王SP》，不由得感叹时光飞逝；随手抽出其中一本翻看几页，那些当年我们所热衷沉迷为之疯狂的游戏与最流行的各式主机都历历在目，霎时给人一种回到过去的感觉。在网络如此便利的今天，或许只有传统纸媒才能为我们带来这样无法言表的情感体验吧，这种体验也许是一段难忘的回忆，也许是对事物崭新的认识，也许是对将来美好的畅想……但无论是何种体验，对于我们这样的读者来说，都是弥足珍贵且难以割舍的，正因如此，从以前对《掌机王SP》需求性购买变成现在的习惯性购买，购买的绝不仅仅是一本刊物，更包含了一段回忆、一份感情以及一种蕴含着丰富底蕴的文化。



也许部分资深读者曾经有过这样的相似经历：每隔几天去一趟报刊亭向老板打听最新一辑是否到货，省吃俭用拼命攒钱只为购买一部游戏机，彻夜通宵茶饭不思研究一款游戏。也许部分读者曾经有过或现在仍旧有着梦想：成为一名游戏制作人，成为一名游戏撰稿人，成为一名游戏刊物编辑，成为一

名动漫画师等等。在这世上每个人每件事都在不经意间多多少少地改变着其他人，《掌机王SP》还有名为“游戏”的第九艺术也改变了国内无数喜爱游戏的少年们的人生轨迹，《掌机王SP》就是有这种影响人改变人的力量。笔者正是被《掌机王SP》所改变的人之一，还依稀记得小学时老师向同学们询问将来关于职业的梦想，伴随着稚嫩的童声回答也是五花八门，有想当科学家的，有想当绘画家的，有想当宇航员的，有想当音乐家的，而笔者的回答是“作家”。老师好奇追问了一句：“什么作家？”我答：“游戏作家。”

或许在旁人眼里这是不务正业，但现在看到周围人为了攀登地位的阶梯而付出巨大的牺牲时笔者就更加确信坚定梦想永远是正确的，人生最美妙的事莫过于能够将工作与兴趣结合起来。

这里，我要感谢《掌机王SP》全体小编一直以来为我们带来如此优秀的文章，抛开信息繁杂的网络，《掌机王SP》为我们带来了最有价值的信息；褪去快餐文化缭眼的色彩，《掌机王SP》让我们真正了解真正感受到了静下心来阅读的乐趣。《掌机王SP》用精彩的内容不断吸引着我们，让我们感觉到原来玩游戏本来就是一件使人快乐的事情而并不是一种负担，更不仅是消磨时间的方式，而是一种享受！



文化与特色

还记得那些年我们曾经经历过的快乐吗？或许当年因为是学生党，手头没钱只有一台GBA或者PSP，而学习紧张周六日还要补课，却也能不休不眠轮番数战通关上百部游戏；现在我们手头宽裕了，买3DS、PSV不在话下，虽然游戏机多了，但是玩的时间却变少了，对待《掌机王SP》的态度也从手不释卷到观其大概，因为总有着这样或那样的事等着我们去做。面对摆好的游戏机也不知该做什么——也许是审美疲劳，也许是借口，也许只是因为改变。

社会发展到今天，城市越来越发达，选择越来越多样，生活越来越方便，但在这繁华的背后似乎隐藏着一丝浮躁，伴随着科技发展提供给青少年的娱乐方式越来越多，只凭借着一台GBA便能轰动全班同学围观的时代一去不复返，当年的小学校根本无法和现在的大学城相提并论，学生间更多的话题已是网络游戏和iPhone；网络越来越便利，人们想要获得信息只要打开手机登陆浏览器便唾手可得；游戏更多是被当做互动与消磨时间的手段，而阅读仅仅是获取信息的方式……

在攻略方面，因为大部分玩家不懂外语、绝大部分游戏又是外文，游戏中必然会有各种难解之处，此时《掌机王SP》就扮演了领航者的角色，为广大玩家指明方向；相比网络媒体来说，《掌机王SP》最大的优势就在于传统纸媒的严谨特色，这应该也是《掌机王SP》面对来自网络的挑战时所发展的方向之一吧。最后说句：笔者在看到《掌机王SP》从196辑开始改版增加了一些特色栏目时，非常开心。

时过境迁，依稀记得高考前几个月的一次班会，老师问了我们一个问题：“你们的梦想是什么？”那些曾经的科学家、艺术家、宇航员等都变成了局长、名牌大学、经理……笔者的答案仍旧只有一个——成为一名作家，过去是，现在是，将来一定也是。《老男孩》这首歌中说：“当初的愿望实现了吗？事到如今只好祭奠吗？梦想总是遥不可及是不是应该放弃……”但在笔者看来，梦想与《掌机王SP》一样，经典永远不会因时间而褪色，反而愈会因时间久远而闪闪发光。回首过去，展望未来，一路有你，更加精彩，《掌机王SP》，200辑生日快乐！



玩家点评



3DS 口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫

厂商：Pokemon　类型：RPG

评论人：皮皮　评分：8

进入游戏后首先便被充满阳光的游戏世界所吸引，主题曲更是前所未有地激昂动听，进入游戏后会发现精灵们的3D造型非常可爱，圆鼓鼓的感觉配合出屏感极强的3D效果，让我甚至想伸手去捏一捏这些活跃出屏幕的小家伙们。

而随着游戏的进行，玩家就能感受到厂商在本作上求变的意图，诸如技能自由选择、团队技能、口袋乐园等设定都极为人性化，但每次出行只能接一单任务的变更实在让人不解，笔者在为了收服两个剑士而把乐园等级提升到皇家级时，那一趟又一趟刷联机任务实在是刷到郁闷。而当主角和搭档进化后，走散的概率似乎也更大了，好在二周目大多时候伙伴们都单独行动，影响不大，倒是遵照原作进行精灵比例大小的设定非常有意思。至于发售前宣传的伟大之门系统，笔者在游戏发售前多次通过试玩版去逛，如今玩得反倒少了。



尽管本作在不少方面都看得出来是在系统上探路，但有些地方做得的确成功，对《口袋妖怪》有爱的朋友们，可别漏了这次和可爱精灵们一起冒险的机会哦。

PSV FIFA世界足球

厂商：EA Games　类型：SPG

评论人：赵越　评分：6.5

借助PSV超强的机能，本作的画面让人眼前一亮。游戏中绿茵场、球员建模及比赛天气的效果都很精致。比赛时球场内的喧哗声、球迷的歌声及广播带给玩家十足的临场感，视觉效果和手感亦直逼家用机。但作为掌机版的《FIFA 12》，本作内容仍有缩水，仅有8首背景音乐甚至少于PSP版，游戏模式也仅有三种。而且作为PSV上的首款《FIFA》，本作的实验性质很强，LOGO里没有“FIFA12”的标签显示EA对索尼新公主的前景不够乐观，为PSV新增的背部触控板操作模式在拥挤的键位下则显得鸡肋。

游戏中的防守远比进攻容易，后卫只要站好位置便可以轻松从前锋脚下断球，另一大硬伤是球员进球后经常会与助攻的队友不停地撞在一起，很煞风景。本作也沿袭了近年“《FIFA》系列”的一贯风格：每次比赛前都要进入Area模式、右摇杆控制大步趟球、做出花哨过人动作比较复杂等，这些在笔者看来不大符合亚洲玩家的胃口。当然，作为PSV首发游戏之一，《FIFA世界足球》仍然称得上是目前掌机上最真实的足球游戏，推荐给所有喜欢足球运动的朋友们。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。



《心灵传说R》的研究要素并不算太多，因此就在本辑秘技里凑合一下了。顺便一说，《闪乱神乐》的联机乱战真够坑，眼看时间就要结束，落后的玩家不追着分最高的人打，反而抓住垫底的人不放究竟是个什么意思呢？

PSV 日版

心灵传说R

テイルズ オブ ハーツ R

●最强防具、饰品收集

本作的最强防具和饰品都是在通关后的隐藏迷宫トライバースゲート里掉落。其中防具・体是掉落素材，收集到一定程度后前往世界地图右下角孤岛上的“隐れ家”，即可制作。收集时配合料理“みそおでん”可以提升掉率。

防具・体

角色	名称	所需素材	获得方法
シング	サロスカルディア	辉念石×10	第三阶层・第6图/第四阶层的敌人“クロシエ”掉落
コハク	カグツチカグラ	焰念石×10	第一阶层・第1、2、5图的敌人“トランシャン”掉落
ヒスイ	イヅナギ	岚念石×10	第二阶层・第1、5图的敌人“サウリア”掉落
ベリル	マギサトゥレラ	虹念石×10	第三阶层・1、3、6图/第四阶层的敌人“コチネレ”掉落
イネス	ペイルワルキューレ	冰念石×10	第二阶层・第2、3、5图的敌人“シレーヌ”掉落
クンツァイト	ヘレブラウパンツァー	虚念石×10	第三阶层・第2、6图/第四阶层的敌人“オンブル”掉落
カルセドニー	ナイトオブオーダー	圣念石×10	第一阶层・第1、2、5图的敌人“マンク”掉落
ガラド	ハオスブルトゥス	喷念石×10	第四阶层的敌人“プーペ”掉落

防具・头

角色	名称	获得方法
シング	ルベルロード	第二阶层・第4图的敌人“デュック”掉落
コハク	アマツサクヤ	第三阶层・第4、5、6图/第四阶层的敌人“コールサージュ”掉落
ヒスイ	ナトゥアスナイペル	トライバースゲート坑道侧的敌人“ショヴスリ”掉落
ベリル	イーリスパピヨン	トライバースゲート沙漠侧的敌人“サングリエ”掉落
イネス	ネイレスフロッセ	トライバースゲート坑道侧的敌人“ラパン”掉落
クンツァイト	ゼーエンクリーガ	トライバースゲート沙漠侧的敌人“デュー”掉落
カルセドニー	プレガレデア	第四阶层的敌人“マッキア・ヴェンティ”掉落
ガラド	エボニーワイルド	第二阶层・第1、5图的敌人“ルー”掉落

饰品		
名称	效果	获得方法
フィートシンボル	物攻+30%	第一阶层・第1、2图的敌人“サタノファニ”掉落
ブラックオニキス	最大HP+30%	第三阶层・第1、3图的敌人“ディノソル”掉落
ブルータリスマン	物防+30%	第一阶层・第3图的敌人“シュバリエ”掉落
ムーンストーン	最大TP+30%	第三阶层・第6图的敌人“ドーファン”掉落
ローレル	50%几率防止状态变化	第一阶层・第4图的敌人“フルール”掉落

●GRADE赚取

本作中斗技场战斗无法获得GRADE，因此只能用其他的赚取方法。下面提供一种效率比较高的方法。玩家操纵角色选择**ヒスイ**，最低要求技能装备TP**セーブ**3（术技的TP消耗减少50%）、**コンボエナジー**（每达成9连击恢复1%TP）、**コンボボルテージ**（达成12连击恢复2TC）、**ハーフダメージ**（造成伤害为1/2）、**エクシード**（最大TC增加1）、**ウィークベンド**（攻击弱点属性时敌人受创硬直增加）以及其他增加追击连接模式时间的技能，当然**ハーフダメージ**可以替换成更稳定的1**ダメージ**（伤害固定为1），TP如果不够的话还可以装备技能**チェイスエナジー**（发动追击连技模式时TP恢复20%），以及装备饰品**メンタルシンボル**（每隔一定时间恢复1%TP），有条件的话同时装备技能TC**コンバーター**（与**シング**的**ソーマリンク**MAX技能，术技不消耗TC，但TP消耗五倍）与饰品**リスキーリング**（**ナムコイン**全回收报酬，物防和术防大幅降低，所有术技TP消耗），就完全不用担心TC和TP的问题了。武器为**ツインにゃんこ**，饰品装备**ブルーダイス**（战斗获得GRADE增加10%）。敌人选择结晶界的**ギルティカンパニュラ**（弱风属性），战斗前食用料理“**みそ田乐**”，难度提升为**アンノウン**，作战1指示其余三人攻击“**違う敌**”，作战2指示其余三人“**守りを固める**”。

战斗开始后，瞄准目标连续使用“岚交喙”，等其他人将其余敌人消灭掉之后，切换到作战2，然后继续连发“岚交喙”。敌人的愤怒攻击仔细用防御反击接下来，打出追击连接模式后继续追打，光凭弱点攻击如此往复就能赚取足够的GRADE。注意GRADE会在999.99封顶（可以用饰品和料理提升），打得差不多了就切换作战将其消灭掉。这段期间其实还可以顺便完成几个奖杯，例如200连击、反击达人什么的。GRADE刷到7180就能买齐所有的继承特典。

●ベリル隐藏秘奥义

要求**ベリル**与全员的**ソーマリンク**超过★6，然后在战斗中发动秘奥义。第一段攻击中按住○键，派生出第二段后按住×键，派生出第三段后按住□键，就能完成四段派生。



PSV 日版 闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明

闪乱カグラ SHINOVI VERSUS －少女达の证明－

●取下饰品

选择忌梦和丛出战时，在Loading时间内按住SELECT键不放，忌梦会取下眼镜出场，丛会取下面具（但是台词还是阴沉系）。



NEW GAME RELEASE SCHEDULE

掌机游戏综合发售表

各平台在四月上旬均无重头作品发售，3DS尚有几款下载游戏撑场，而PSV和PSP则要等到中下旬才有《写真女友 亲吻》、《七龙战记2020-Ⅱ》等二线作品。本辑发售表上明确了《讨鬼传》的发售日，6月27号发售的本作想来在未来的3个月内都是索尼的宣传重头。

栏目主持 胧月

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年4月					
3日	简单下载系列 Vol.10 THE 花心男友 圣诞节中止通知（e商店下载）	@SIMPLE DLシリーズ Vol.10 THE 浮气彼氏 ~クリスマス中止のお知らせ~	Arc System Works	AVG	300日元
3日	特尔斯的冒险（e商店下载）	テイルスアドベンチャー	SEGA	ACT	300日元
3日	火焰之纹章外传（e商店下载）	ファイアーエムブレム外传	Nintendo	S·RPG	500日元
3日	热血硬派国夫君（e商店下载）	热血硬派くにおくん	Arc System Works	ACT	500日元
3日	每次 菜鸟将棋（e商店下载）	每度 へぼ将棋	Arc System Works	TAB	500日元
4日	模拟农场3D 口袋庄园	ファーミングシミュレーター3D ポケット农园	Intergrow	SLG	6090日元
10日	西部旋转侠 最后的保镖（e商店下载）	ザ・ローリング・ウエスタン 最后の用心棒	Nintendo	ACT	2000日元
10日	满载！生物作成 创造（e商店下载）	大盛り！ いきものづくり クリエイトーイ	Nintendo	ETC	1200日元
11日	卡片战斗先导者 奔向胜利	カードファイト！！ ヴァンガード ライド トゥ ビクトリー	Furyu	AVG	5229日元
18日	时尚可爱 与小狗嬉戏 街道篇	オシャレでかわいい 子犬と游ぼ！ 街编	MTO	SLG	5040日元
18日	朋友聚会 新生活	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	ETC	4800日元
18日	朋友聚会 新生活（e商店下载）	トモダチコレクション 新生活	Nintendo	ETC	4800日元
23日	一起照相 超级马里奥（e商店下载）	いっしょにフォト スーパーマリオ	Nintendo	ETC	免费
25日	星座男友 春季 3D	Starry☆Sky ~ in Spring ~ 3D	Honeybee	AVG	3980日元
25日	名侦探柯南 木偶交响曲	名探侦コナン マリオネット交响曲	NBGI	AVG	5480日元
2013年5月					
23日	真·女神转生Ⅳ	真·女神转生Ⅳ	Atlus	RPG	6980日元
23日	拓麻歌子的心跳梦想小店	たまごっちのドキドキドリームおみせっち	NBGI	SLG	4980日元
30日	闪耀时尚沙龙 我的职业是美容师	キラ★メキおしゃれサロン！ ~わたしのしごとは美容师さん~	Sonic Powered	SLG	5040日元
2013年6月					
13日	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼	超速变形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	5490日元
13日	超速变形伽罗Z 阿尔巴洛斯之翼（e商店下载）	超速变形ジャイロゼッター アルバロスの翼	Square Enix	RPG	5000日元
20日	交朋友游戏 熊友	しんゆうができちゃうゲーム クマ・トモ	NBGI	ETC	4980日元
20日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密	忍者じゃじゃ丸くん さくら姬と火龙のひみつ	Hamster	ACT	4980日元
20日	忍者茶茶丸 樱花公主与火龙的秘密（e商店下载）	忍者じゃじゃ丸くん さくら姬と火龙のひみつ	Hamster	ACT	3800日元
27日	数码宝贝世界 复原 解码	デジモンワールド リ：デジタイズ Decode	NBGI	RPG	5480日元
27日	数码宝贝世界 复原 解码（e商店下载）	デジモンワールド リ：デジタイズ Decode	NBGI	RPG	5480日元
27日	新·世界树迷宫 千年少女	新·世界树の迷宫 ミレニアムの少女	Atlus	RPG	6279日元

近期焦点





朋友聚会 新生活

4.18 ◆Nintendo◆ETC◆4800日元 3DS 期待度 A



继《立体动物之森》后任天堂的另一大交流体验品牌登陆3DS，玩家可以在游戏中以自己和朋友为原型制作Mii形象，赋予角色性格并构筑角色之间的关系网，观察他们在虚拟小岛上的日常生活。游戏针对机能添加了新的交流功能，玩家之间的互动变得更为灵活。



七龙战记2020-Ⅱ

4.18 ◆SEGA◆RPG◆6279日元 PSP 期待度 B



中规中矩的续作，虽无大改进，但角色和职业的多样性保证了一贯的自创乐趣，40名知名声优的豪华阵容能满足恋声的玩家。本作新增了偶像职业和外观选择，玩家可操作各种族的战士在异界化的迷宫中冒险，打倒强大的外形生物。面对被黑色覆盖的东京，人类只有一条路可走！

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年4月					
18日	柏青机狂5 绝对冲激2	スロッタ-マニアV 绝对冲激Ⅱ	Dorasu	SLG	6090日元
18日	柏青机狂5 绝对冲激2（PS商店下载）	スロッタ-マニアV 绝对冲激Ⅱ	Dorasu	SLG	5250日元
25日	写真女友 亲吻	フォトカノ Kiss	角川Games	SLG	7140日元
25日	写真女友 亲吻（PS商店下载）	フォトカノ Kiss	角川Games	SLG	5800日元
25日	神咒神威神乐 曙之光	神咒神威神乐 曙之光	Light	AVG	6300日元
25日	神咒神威神乐 曙之光（PS商店下载）	神咒神威神乐 曙之光	Light	AVG	6300日元
25日	三国恋战记 乙女的兵法	三国恋战记 ～オトメの兵法！～	Prototype	AVG	6090日元
25日	迷宫X血统 无限	迷宫クロスブラッド インフィニティ	Cyberfront	RPG	6090日元
25日	迷宫X血统 无限（PS商店下载）	迷宫クロスブラッド インフィニティ	Cyberfront	RPG	5500日元
2013年5月					
23日	瓦尔哈拉骑士3	ヴァルハラナイツ3	Marvelous AQL	A·RPG	6090日元
30日	潜行！奈亚子 难以名状的疑似游戏	这いよれ！ ニャル子さん 名伏しがたいゲ-ムのようなもの	5pb.	AVG	6090日元
2013年6月					
20日	神次元偶像 海王星PP	神次元アイドル ネプテュ-ヌPP	Compileheart	AVG	6279日元
20日	神次元偶像 海王星PP（PS商店下载）	神次元アイドル ネプテュ-ヌPP	Compileheart	AVG	5300日元
20日	胜利赛马7 2013	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	6090日元
20日	胜利赛马7 2013（PS商店下载）	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	5040日元
27日	秋之回忆 誓约的记忆	メモリ-ズオフ ゆびきりの记忆	5pb.	AVG	7140日元
27日	秋之回忆6 完全版	メモリ-ズオフ6 Complete	5pb.	AVG	7140日元
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
27日	讨鬼传（PS商店下载）	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	5400日元
2013年7月					
25日	龙之王冠	Dragon's Crown	Atlus	A·RPG	8190日元
2013年内					
未定	瑞奇与叮当 全面突击	Ratchet&Clank: Q-force	SCE	ACT	售价未定

PlayStation Portable



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年4月					
4日	初恋男友☆恋爱出道宣言！	はつカレっ☆恋爱デビュ-宣言！	Furyu	SLG	6090日元
11日	三极姬2 天下霸统 狮志继承者	三极姬2～天下霸统・狮志の继承者～	Systemsoft Alpha	AVG+SLG	6090日元
11日	三极姬2 天下霸统 狮志继承者（PS商店下载）	三极姬2～天下霸统・狮志の继承者～	Systemsoft Alpha	AVG+SLG	5040日元
18日	七龙战记2020-Ⅱ	セブンスドラゴン2020-Ⅱ	SEGA	RPG	6279日元
18日	七龙战记2020-Ⅱ（PS商店下载）	セブンスドラゴン2020-Ⅱ	SEGA	RPG	5600日元
18日	遗忘 聚集	アムネシア クラウド	Idea Factory	AVG	6090日元
18日	月影之锁 错乱偏执病	月影の锁 -错乱パラノイア-	Takuyo	AVG	7140日元
18日	雀圣学园 时空魔法	雀圣学园 クロノ★マジック	Boost On	TAB	6800日元
24日	家里蹲奋斗记 辛苦了（PS商店下载）	俺に动けつて言われても 乙	e-Smile	RPG	1500日元
25日	所罗门之戒 水之章	Solomon's Ring ～水の章～	Asgard	AVG	3129日元
25日	库特wafter 改装版	クドわふた- Converted Edition	Prototype	AVG	5040日元
25日	境界线上的地平线 携带版	境界线上のホライゾン PORTABLE	角川Games	RPG	6279日元
2013年5月					
16日	召唤之夜5	サモンナイト5	NBGI	S·RPG	5980日元
23日	乐园男子	乐园男子	Takuyo	AVG	售价未定
30日	里语 薄樱鬼	里语 薄樱鬼	Idea Factory	AVG	6090日元
2013年6月					
20日	风暴恋人2	STORM LOVER 2nd	D3 Publisher	AVG	6090日元
20日	萝球部 秘密遗失物	ロウきゅ-ぶ！ ひみつのおとしもの	角川Games	AVG	6090日元
20日	学生会的一己之见 Lv2 携带版	生徒会の一存 Lv.2 PORTABLE	角川Games	AVG	6300日元
20日	萝球部 秘密遗失物（PS商店下载）	ロウきゅ-ぶ！ ひみつのおとしもの	角川Games	AVG	5040日元
20日	恋花时节	恋花デイズ	Idea Factory	SLG	6090日元
27日	白露之怪	しらつゆの怪	Idea Factory	AVG	6090日元
27日	讨鬼传	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	5040日元
27日	讨鬼传（PS商店下载）	讨鬼传	Koei Tecmo Games	ACT	4500日元
2013年内					
25日	钻石国的爱丽丝 奇妙镜世界	ダイヤの国のアリス ～Wonderful Mirror World～	QuinRose	AVG	6300日元
25日	青春开始了	青春はじめました	Honeybee	AVG	7140日元
2013年夏					
未定	所罗门之戒 地之章	Solomon's Ring ～地の章～	Asgard	AVG	3129日元
未定	超级机器人大战 扩展行动（PS商店下载）	ス-パ-ロボット大战Operation Extend（オペレ-ション エクステンド）	NBGI	S·RPG	6480日元
2013年内					
未定	噬神者2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	售价未定

DVD光盘 内容导视

■任天堂网络直播会3.13

动态笔记本3D

朋友聚会 新生活



新作特搜队

心灵传说R

恶魔城 暗影之王 命运之镜

超级机器人大战UX





《讨鬼传》的试玩体验会



游戏展望台

高达破坏者

Metrico

墨西哥英雄大混战

终极速度

龙之幻想 第二章

最终幻想X 高清版

龙之王冠

罗浮空战

迈阿密热线

名侦探柯南 木偶交响曲





喧闹游园

主观视点《马里奥》



劲作直击

海贼无双2



本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《恶魔城》的BOSS战演示中，屏幕中出现的QTE是哪个按键？

A.R键　　B.X键　　C.B键



capdase psv 硅胶边框套装 3名

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式：只要在2013年4月30日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第203辑上公布，敬请关注。

一等奖



二等奖



三等奖











本次活动赞助厂商及网站 GBalpha GBalpha（中国）有限公司



LING U DIGITAL 零励数码

《掌机王SP》第199辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 手柄、电源

2名

北京市	黄林威
天津市	兰书涵

三等奖 5名 掌机周边

吴川市	柯泽贤	上海市	王菁益
杭州市	梁小东	贺州市	韦怡惠
巢湖市	宛新亮		

二等奖 6名 PSV包

福州市	江子豪	宁波市	王遵植
廉江市	赖洪幸	玉林市	韦佳彬
淮安市	田一枫	上海市	徐晨龙

《掌机王SP》第199辑DVD问答—中奖名单

天津市	牛佳琳
上海市	顾春军
常州市	姚昕



答案：C

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES 201辑读者回函表

姓名________ 昵称________ 年龄________ 性别________ 职业________

地址________ 省________ 市（县）________ 区________

____

邮编:________________________________

补完以下内容则有机会登陆交流空间

拥有掌机：________________________________

喜欢的游戏：________________________________

Email：________________________________

电话：________________ QQ：________________

想说的话：________________________________

____

照片(大头贴)&自画像

本辑封二的大抽奖活动，您准备参加哪一种

□集齐三辑印花，冲刺主机大奖　□收集两辑印花，中个游戏也不错

□寄一辑印花碰碰运气　□复印回函表并寄多份印花，提升中奖概率

在4月1日这个"传统佳节"里，你被骗了吗？如果愿意的话请分享一下自己的受骗经历。

____

____

____

____

《掌机王SP》中的所有页面版式，你觉得有哪些在风格上需要改动，如何改？

____

____

畅所欲言地挑出本辑中你认为制作得不好的内容，你的改进建议能让《掌机王SP》变得更好。________________________________

____

____

希望看到哪些专题企划内容？________________________________

____

希望看到哪些攻略或特快？________________________________

____

你有希望让小编们讨论的话题吗？你的提议有可能成为“掌门话题”或“吐槽记事簿”的题材！（可提多项）

最期待

你目前最期待的掌机游戏是什么？用一两句话来谈谈你为什么期待它吧

FAQ电台

你有什么关于掌机软硬件和游戏中的问题想要询问小编吗？请把它写下来

掌门人

你有什么话想对小编们说，你周围发生了什么想和小编们一起分享的事情吗？

幸运大抽奖

只要在2013年4月30日前（以邮戳时间为准）将该“读者调查表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），你就可以参加本辑《掌机王SP》的幸运大抽奖活动，详细情况请参见本辑《掌机王SP》的封三。

《口袋光环》有奖问答备选答案：

□A：R键　□B：X键　□C：B键